

**STRATEGI PEMBELAJARAN PRAKTIK KELAS X DKV I
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Seni Rupa



oleh

Muhammad Nur Yahdii Manyahsya

NIM 07206244023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Strategi Pembelajaran Praktik di Kelas X DKV I Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 Juli 2014

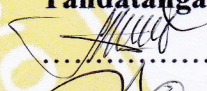



Dosen Pembimbing,

Drs. Suwarna, M. Pd.
NIP 19520727 197803 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Strategi Pembelajaran Praktik di Kelas X DKV I Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M. Sn.	Ketua Penguji		7 Juli 2014
Arsianti Latifah, S. Pd., M.Sn.	Sekretaris Penguji		7 Juli 2014
Prof. Dr. Tri Hartiti Retnowati, M. Pd.	Penguji Utama		8 Juli 2014
Drs. Suwarna, M. Pd.	Penguji Pendamping		10 Juli 2014

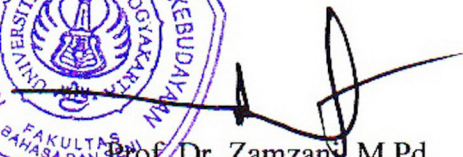
Yogyakarta, 11 Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Muhammad Nur Yahdii Manyahsya**

NIM : 07206244023

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

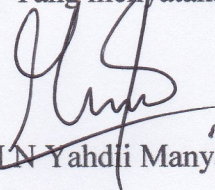
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Juli 2014

Yang menyatakan,



M. N. Yahdii Manyahsya

MOTTO

“1% bakat, 99% latihan dan kerja keras sampai berhasil dan sukses”

“Ikhlas, Sabar, dan Tawaqal”

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini aku persembahkan kepada kedua orang tua ku dan adik ku
yang telah mendidik, membesarkan, dan memberikan kasih sayangnya kepada ku.*

*Terima kasih karena selalu memberikan materi, kasih sayang,
maupun nasehat-nasehat dalam mengarungi hidup didunia ini
untuk selalu bersyukur kepada Allah SWT.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Strategi Pembelajaran Praktik Kelas X DKV I Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta* untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas segala kemudahannya.
3. Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kemudahan dan kesempatan.
4. Bambang Prihadi, M. Pd. selaku pembimbing akademik yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan disela-sela kesibukannya selama penulis menempuh pendidikan Strata 1 di UNY.
5. Drs. Suwarna, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang dengan kesabaran, kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan disela-sela kesibukannya.
6. Tim penguji skripsi saya yang telah menguji skripsi saya.
7. Drs. Rakhmat Supriyono, M. Pd. selaku Kepala SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
8. M. Zumarudin, S. Pd. selaku Guru SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, terima kasih atas segala kemudahan dan bantuannya.
9. Peserta didik kelas X DKV I SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta yang telah bersedia bekerjasama dalam penelitian ini.

10. Ketiga orang tua peneliti dan Munna Fatilla yang tiada hentinya memberikan doa untuk kesuksesan ananda tercinta.
11. Lalita Chandra Chatura dan Ayu C. M. Kufla yang sudah menjadi pemberi motivasi utama kepada peneliti.
12. Keluarga besar PSR angkatan 2007, khususnya kelas GH atas kebersamaannya selama ini. Teman-teman di kampus (Eva Menanda, Dita Puspita, Pety, Rendi Reza Lesmana, Indra, Ayi (Hari), Doni, Iwan, Echa, Luuluk, Awis, Tomi, Ocit, Nur Tri, Zaid, Agung, Tio, Krisna, M. Fajar, Agung, Ajat, Fathuri, Syaifudin, dll).
13. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu yang telah memberikan do'a, bantuan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Terimakasih atas kerjasama dan dukungan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juli 2014

Penulis,

Muhammad Nur Yahdii Manyahsya

07206244023

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Permasalahan	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik	8
1. Hakikat Pembelajaran	8
2. Metode Pembelajaran	9
3. Strategi Pembelajaran	13
4. Pembelajaran Praktik	17
5. Psikologi Remaja	19
6. SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta	19
7. Desain Komunikasi Visual (DKV)	21
B. Penelitian yang Relevan	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	24
B. Data Penelitian	24
C. Sumber Penelitian	24
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Instrumen Penelitian	27
F. Teknik Penentuan Keabsahan Data	28
G. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Kondisi Sekolah	31
a. Kondisi Nonfisik	31
1) Sejarah dan Latar Belakang SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta	31
2) Visi dan Misi	33
b. Fasilitas Sekolah	33
2. Latar Belakang Guru	33
3. Pembelajaran Praktik di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta ..	34
a. Persiapan Pembelajaran	35
1) Silabus	35
2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	35
b. Pelaksanaan Pembelajaran	35
1) Strategi Pembelajaran	35
2) Media Pembelajaran	41
3) Proses Pembelajaran Praktik	41
4) Kendala dan Solusi dalam Pelaksanaan Pembelajaran Praktik	44
B. Pembahasan	46
1. Penerapan Strategi Pembelajaran Praktik	47
a. Metode Ceramah	47
b. Metode Demonstrasi	47

c. Metode Tanya Jawab	47
2. Kendala Pembelajaran dan Cara Mengatasinya	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Panduan Mengajar Praktik	17
---------	----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta	32
Gambar II	: Guru Menyampaikan Materi Menggunakan Metode Ceramah	36
Gambar III	: Guru Demonstrasi di depan Kelas	39
Gambar IV	: Guru Menjelaskan kepada peserta didik secara individu	40
Gambar V	: Guru Memberi Contoh Karya Kepada Peserta didik	41
Gambar VI	: Peserta didik Mencatat Materi yang Disampaikan Guru	42
Gambar VII	: Guru Membagikan Kertas Gambar	43
Gambar IX	: Beberapa Peserta didik Ramai di Saat yang Lain Mengerjakan Tugas	45

DAFTAR LAMPIRAN

Silabus	56
Program Tahunan/Semester Gasal	67
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	74
Karya Peserta didik hasil Perbaikan	84
Hasil Karya Peserta didik yang Memenuhi KKM	87
Analisis Evaluasi Hasil Belajar	101
Laporan Nilai	104
Jadwal Semester Gasal Tahun Pelajaran 2013-2014	106
Data Gedung dan Ruang	107
Struktur Organisasi Sekolah	110
Pedoman Pengumpulan Data	111
Permohonan Izin Penelitian	114
Permohonan Izin Observasi	115
Permohonan Izin Penelitian	116
Surat Keterangan / Izin (SETDA 5)	117
Surat Keterangan / Izin (BAPPEDA)	118
Surat Keterangan Penelitian	119
Kisi-kisi observasi	120
Kisi-kisi wawancara	121
Kisi-kisi dokumentasi	125
Daftar pustaka	126
Analisis evaluasi belajar	127

**STRATEGI PEMBELAJARAN PRAKTIK KELAS X DKV I DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
YOGYAKARTA**

Oleh Muhammad Nur Yahdii Manyahsya
NIM 07206244023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran yang digunakan guru DKV Dasar dalam pembelajaran praktik di dalam kelas X DKV I di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, yakni strategi pembelajaran langsung.

Strategi pembelajaran praktik (ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang diterapkan pada kelas X DKV I di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, terfokus pada mata pelajaran praktik DKV Dasar. Data diperoleh dari teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan teknik deskriptif. Keabsahan data diperoleh melalui ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Strategi yang digunakan oleh bapak Zumarudin selaku guru DKV Dasar dari kelas X DKV I SMK Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta adalah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang berarti strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, (2) Metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas adalah metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab (3) Dari metode yang digunakan terdapat 28 peserta didik dari 33 peserta didik yang ada di kelas X DKV I sudah mencapai KKM, sedangkan 5 peserta didik memiliki nilai di bawah KKM, dan setelah dilakukan remedial semua peserta didik tersebut telah mencapai KKM yang sudah ditentukan pada akhir semester.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik secara potensial mempunyai kreativitas, sehingga perlu dikembangkan. Kreativitas Campbel (dalam Sukmadinata, 2004:104) adalah kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh, dan berguna bagi masyarakat. Kreativitas juga meliputi kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Pembelajaran tidak hanya membutuhkan kreativitas peserta didik, tetapi juga motivasi. Pembentukan motivasi menurut Sukmadinata (2004: 60) dipengaruhi oleh tenaga-tenaga yang bersumber baik dari data maupun lingkungan luar pribadi peserta didik. Dijelaskan lebih lanjut oleh Sukmadinata (2004: 60) motivasi atau *motive* merupakan dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohaniah. Ada dua fungsi motivasi yaitu sebagai fungsi pengarah (*directional function*) dan fungsi peningkatan kegiatan (*activating and energizing function*).

Walaupun demikian, bukan berarti bahwa tidak ada peningkatan kreativitas. Berkaitan dengan hal tersebut sebetulnya dunia pendidikan di Indonesia juga terus berusaha untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi peserta didik. Usaha tersebut tampak jelas dengan dikembangkannya kurikulum SMA/SMK yang disesuaikan dalam pasal 31 ayat 3 Undang-undang 1945 dirumuskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem

pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur undang-undang.

Guru juga mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Seperti diungkapkan oleh Pullias dan Young (1988), Manan (1990), serta Yelon dan Weinstein (1997) (dalam Mulyasa, 2004: 37) dapat diidentifikasi sedikitnya ada 19 peran guru, yaitu guru sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasihat, pembaharu (inovator), model dan teladan, pribadi, peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, aktor, emansipator, evaluator, pengawet dan sebagai kulminator.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK sering disebut juga STM (Sekolah Teknik Menengah). Di SMK terdapat banyak sekali program keahlian. Tujuan akhir dari Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah memberikan peluang masa depan lebih baik, jika tidak bisa melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu perlu adanya perhatian yang serius dari orang tua dan guru agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang tepat. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, dinyatakan bahwa

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjaga warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Penelitian ini dilakukan di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, oleh masyarakat lebih dikenal dengan sebutan SMSR. Sekolah ini berbeda dengan sekolah menengah kejuruan pada umumnya karena jurusannya dikhususkan untuk seni rupa dan kerajinan. Jurusan tersebut dibagi menjadi beberapa kategori yaitu Desain Komunikasi Visual (DKV), Seni Lukis, Seni Patung, Animasi, Kayu dan Keramik. Masing-masing kelas memiliki prestasi, contohnya seperti kelas DKV yaitu prestasi dari Ganjar Satrio yang baru saja mendapatkan emas di ajang World Skill Competition (WSC) 2013 di Leipzig, Jerman. Dalam waktu singkat dari tahun 2011-2012 SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta bisa menghasilkan prestasi dari 14 jenis lomba dengan juara 1 dan 2 di tingkat nasional dan provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Setiap kelas memiliki strategi masing-masing dalam pembelajaran di sekolah. Untuk kelas X DKV memiliki hal-hal yang selalu diperhatikan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut: (a) memberikan materi teori pengantar praktik, (b) membuat karya sesuai dengan pokok bahasan, (c) memberikan kesempatan mencari pengembangan (di luar sekolah), (d) dalam penyampaian menggunakan peraga/contoh (wawancara dengan Wakil Kepala SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta pada tanggal 21 Agustus 2013).

Beberapa kelebihan tentang kelas X DKV adalah teknik yang ada di DKV bisa digunakan di mana saja, orang DKV lebih adaptasi dengan teknologi (IT) dan juga wawasan terhadap teknologi lebih banyak. Namun di sisi lain ada juga kekurangannya yaitu *output drawing* yang lemah. Kemudian guru

mengharuskan pada peserta didik membuat tugas akhir 2 karya (komputerisasi dan *drawing*) untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan yang ada di kelas X DKV.

Berdasarkan pertimbangan di atas, dipandang perlu disusun berbagai pedoman yang terkait dengan sistem pembelajaran. Sesuai dengan sifatnya pedoman ini akan memberikan rambu-rambu strategi pembelajaran di SMK, dan dalam pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan karakteristik lingkungan di mana kegiatan tersebut berlangsung.

SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang mana lebih sering dikenal dengan sebutan KTSP. Kurikulum ini disebut juga kurikulum 2006 diluncurkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun pelajaran 2006/2007. Menurut Zaini (2009: 196) implementasi KTSP membutuhkan tingkat kreativitas , aktivitas, inisiatif dan kemauan yang tinggi dari guru.

Zaini (2009: 182) menyatakan bahwa

“Dengan diberlakukannya KTSP diharapkan sekolah atau satuan pendidikan tertentu menjadi lembaga mandiri dan diberikan kesempatan untuk mengerahkan segala potensi yang dimiliki untuk mencapai tujuan pendidikan yang kontekstual, walaupun harus disadari bahwa mewujudkan hal tersebut bukan perkara yang mudah. Merubah budaya guru yang hanya tunduk pada petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis dari atasan itu membutuhkan waktu yang lama”.

Lebih lanjut Mulyasa (2004: 43) mengidentifikasi enam karakteristik kurikulum berbasis kompetensi yaitu: (a). Sistem belajar yang mudah, (b). Menggunakan keseluruhan sumber belajar, (c). Pengalaman belajar, (d). Strategi individual-personal, (e). Kemudahan belajar, (f). Belajar tuntas.

Sekolah adalah lembaga tempat anak-anak belajar, maka sudah sewajarnya, bahwa strategi pembelajaran seorang pendidik merupakan masalah yang mendapat perhatian utama dari para pendidik. Dengan diadakan research mengenai soal ini mungkinlah bagi seorang pendidik untuk lebih banyak mengenal dan memahami strategi pembelajaran praktik di dalam kelas maupun luar kelas.

Dengan adanya fakta bahwa di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta memiliki prestasi yang sudah tidak diragukan lagi, sudah sewajarnya kita memahami proses belajar mengajar di sana. Karena ini adalah sekolah kejuruan yang terfokus pada produksi maka dari itu menarik apabila kita tahu bagaimana strategi pembelajaran praktik di sekolah tersebut.

Kelas DKV memiliki keunggulan dibandingkan dengan kelas lain, yaitu pengetahuan komputerisasi dan *drawing* seimbang. Artinya pengetahuan peserta yang di dapat dari kelas DKV tidak hanya kemampuan *drawing* saja, tetapi pengetahuan komputerisasi juga dipelajari.

Melihat prestasi terakhir yang luar biasa dari salah satu jurusan di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta yaitu prestasi dari Ganjar Satrio yang baru saja mendapatkan emas di ajang *World Skill Competition* (WSC) 2013 di Leipzig, Jerman., maka dari itu lebih menarik lagi apabila kelas yang diteliti adalah kelas DKV. Penelitian pada kelas X diharapkan bisa mengetahui strategi pembelajaran praktik di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

B. Fokus Permasalahan

Fokus permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana strategi pembelajaran praktik (metode pembelajaran) yang diterapkan pada kelas X DKV I di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, terfokus pada mata pelajaran DKV Dasar, dengan alasan DKV Dasar merupakan mata pelajaran khusus yang hanya ada di kelas X DKV.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan tujuan yaitu dengan adanya penelitian ini peneliti khususnya dan warga sekolah serta masyarakat pada umumnya dapat mengetahui strategi pembelajaran praktik apa yang diterapkan pada kelas X DKV I di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian atau referensi dalam membuat strategi pembelajaran praktik di kelas X DKV I SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta. Disamping itu hasil dari penelitian ini juga dapat dipakai sebagai acuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Dapat menjadi bahan bacaan bagi peserta didik SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

b. Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan strategi pembelajaran di kelas praktik bagi yang belum pernah mengajar praktik dan berkesempatan membaca skripsi ini.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya menambah prestasi belajar dan potensi peserta didik untuk disampaikan pada saat pembinaan guru ataupun kesempatan lain tentang perkembangan prestasi belajar dalam kreatifitas menggambar peserta didik SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta baik komputerisasi maupun *drawing*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

Hal-hal yang akan dibahas pada bab ini yaitu tentang strategi pembelajaran, pembelajaran praktik, psikologi remaja, SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, Desain Komunikasi Visual (DKV).

1. Hakikat Pembelajaran

Pendidikan diwujudkan melalui proses pengajaran dan pihak luar individu yang belajar adalah perancang pembelajaran yaitu pengajar atau ahli pembelajaran lainnya. Proses pengajaran yang efektif terbentuk melalui pengajaran yang memperhatikan kebutuhan peserta didik sehingga guru dapat berinteraksi secara edukatif, melalui metode pengajaran yang variatif, sarana belajar yang menunjang dan lingkungan yang kondusif. Adi (2000: 2-5) menyatakan bahwa istilah belajar akan ditandai adanya beberapa hal seperti adanya perubahan perilaku pengalaman, proses pola pikir dan bermanfaat memecahkan persoalan yang menjadi tujuan. Perubahan-perubahan dan tujuan tersebut merupakan hakekat dalam pembelajaran, dimana kesesuaian perilaku dengan tujuan memerlukan perencanaan didasarkan pada konsep belajar.

Pendapat dari Adi di atas sesuai dengan Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) bahwa pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dilandasi hakekat pembelajaran meliputi:

- a. Merupakan suatu proses interaksi peserta didik,
- b. Perubahan perilaku karena pengalaman,
- c. Melalui proses berpikir,
- d. Mempunyai tujuan,

- e. Direncanakan secara sengaja.

Berkaitan dengan pengajaran ada sembilan langkah pengajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan tindakan untuk menarik perhatian peserta didik,
- b. Memberikan informasi kepada peserta didik mengenai tujuan pengajaran,
- c. Merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran,
- d. Menyampaikan isi yang akan dibahas sesuai topik,
- e. Memberikan bimbingan bagi aktivitas peserta didik,
- f. Memberikan peneguhan kepada perilaku pembelajaran peserta didik,
- g. Memberikan umpan balik terhadap perilaku yang ditunjukkan peserta didik,
- h. Melaksanakan penilaian proses dan hasil pembelajaran,
- i. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat dan menggunakan hasil pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran

Metode pengajaran merupakan cara yang dilakukan oleh guru dalam merealisasikan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Metode cakupannya lebih sempit dan bersifat praktis. Lebih lanjut definisi metode pembelajaran dari Majid (2013: 193-230) yaitu cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Berikut ini beberapa metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu:

- a. Metode ceramah, yaitu penyampaian materi melalui lisan oleh guru kepada peserta didik baik verbal maupun nonverbal. Metode ini banyak menuntut keaktifan guru,
- b. Metode demonstrasi, merupakan salah satu metode yang cukup efektif karena membantu peserta didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.
- c. Metode diskusi, yaitu metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Tujuan metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan.
- d. Metode simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.
- e. Metode tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. Tugas dan resitasi bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan dan tempat lainnya.

- f. Metode tanya jawab, adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* karena pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan peserta didik. Guru bertanya peserta didik menjawab atau peserta didik bertanya guru menjawab. Metode tanya jawab dimaksudkan untuk merangsang berpikir peserta didik dan membimbingnya dalam mencapai atau mendapatkan pengetahuan. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dan peserta didik.
- g. Metode kerja kelompok mengandung pengertian bahwa peserta didik dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok).
- h. Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir karena dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan.
- i. Metode system regu (*team teaching*) pada dasarnya ialah metode mengajar dua orang guru atau lebih bekerja sama mengajar sebuah kelompok peserta didik. Untuk satu regu tidak hanya dihadapi guru secara formal saja, tetapi dapat melibatkan orang luar yang dianggap perlu sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan.
- j. Metode latihan (*drill*) merupakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemahiran. Sebagai sebuah metode *drill* adalah cara

membelajarkan peserta didik untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan serta dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan.

- k. Metode karyawisata mempunyai arti tersendiri, berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata di sini artinya kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar.
- l. Ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.
- m. Inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar.
- n. Metode pembelajaran kontekstual (*contextual and learning*) merupakan suatu proses yang *holistic* dan bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari suatu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.

Dari beberapa metode yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa metode yang diterapkan pada pembelajaran praktik di kelas X DKV I yaitu metode ceramah, demonstrasi, dan metode tanya jawab.

3. Strategi Pembelajaran

Berbicara mengenai pendidikan di Indonesia pastinya tidak akan jauh dari pembahasan tentang Ujian Nasional (UN). Bagaimana pemerintah membuat keputusan tentang tata cara UN berlangsung. Lebih dalam dari itu ada yang lebih kompleks lagi yaitu bagaimana seorang pendidik mengajar anak didiknya. Topik ini terkadang kalah bersinar dari UN, sedangkan proses merupakan unsur paling penting terhadap perkembangan anak. Maka dari itu akan dijelaskan lebih lanjut tentang bagaimana strategi pendidik dalam mengajar anak didiknya.

Djamarah S.B. dan Zain A. (1997: 1-2) menyatakan

“Belajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik yang satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, aspek psikologis dan aspek biologis. Pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula”.

Menurut Djamarah S.B. dan Zain A. (1997: 5-6) secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualitatif perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup bermasyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Menurut Majid (2013: 7) strategi pembelajaran merupakan pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi 5 jenis yaitu strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung, strategi pembelajaran interaktif, strategi pembelajaran melalui pengalaman dan strategi pembelajaran mandiri.

a. Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*)

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk didalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi. Strategi ini efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan ketrampilan langkah demi langkah.

b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*indirect instruction*)

Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan peserta didik yang tinggi dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis. Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (*resource person*). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada peserta didik ketika mereka melakukan inkuiri. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakan bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber-sumber manusia.

c. Strategi Pembelajaran Interaktif (*interactive instruction*)

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Seaman dan Fellez (1989) (dalam Majid, 2013: 11) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir. Strategi ini dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif. Didalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerja sama peserta didik secara berpasangan.

d. Strategi Pembelajaran melalui Pengalaman (*experiential learning*)

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada peserta didik, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan

dalam strategi belajar ini adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

e. Strategi Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil.

Kelebihan dari pembelajaran ini adalah membentuk peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab. Kekurangannya adalah peserta didik yang belum dewasa, sulit menggunakan pembelajaran mandiri.

Majid (2013: 74) menyatakan ada 5 tahapan pembelajaran langsung, yaitu:

- Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik;
- Tahap 2 : Mendemonstrasi pengetahuan dan keterampilan;
- Tahap 3 : Membimbing pelatihan;
- Tahap 4 : Memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik;
- Tahap 5 : Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep.

Dari penjelasan di atas penulis merangkum bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasi

materi pelajaran peserta didik, peralatan, bahan dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

4. Pembelajaran Praktik

Menurut Nolker dan Schoenfeldt dalam Made W. (1983) menyebutkan untuk mengajarkan praktik keterampilan dasar kejuruan perlu digunakan strategi tertentu agar peserta didik paham baik secara kognitif dan sekaligus secara motorik langkah-langkah dasar suatu ketrampilan dasar kejuruan adalah strategi pembelajaran pelatihan industri (*Training Within Industry / TWI*) yang terdiri atas 5 tahap kegiatan pembelajaran antara lain tahap persiapan, tahap peragaan, tahap peniruan, tahap praktik dan tahap evaluasi. Made W. menerangkan bahwa secara operasional kegiatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel I : Panduan Mengajar Praktik

No.	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
1.	Persiapan	Mempersiapkan sumber belajar yang dibutuhkan. Membangkitkan minat peserta didik.	Mempersiapkan keperluan praktik
		Mempersiapkan lembar kerja (<i>Job Sheet</i>).	Mempersiapkan keperluan praktik.
		Membagikan lembar kerja pada peserta didik.	Mencermati dan membaca lembar kerja.
		Menjelaskan tujuan pembelajaran dan pelatihan.	Memahami tujuan pembelajaran.
		Menjelaskan tentang setiap aspek yang ada dalam lembar kerja (langkah kerja, alat yang digunakan, keselamatan kerja dan sebagainya).	Mendengarkan penjelasan guru.
		Mendiskusikan tugas kerja yang ada pada lembar kerja dengan peserta didik.	Mendiskusikan/ bertanya pada guru tentang tugas kerja yang ada pada lembar

			kerja.
2.	Peragaan	Memperagakan cara pemilihan bahan.	Memperhatikan dan mendengarkan.
		Memperagakan cara penggunaan alat.	Memperhatikan dan mendengarkan.
		Memperagakan langkah-langkah kerja.	Memperhatikan dan mendengarkan.
		Memberikan kesempatan tanya jawab.	Menanyakan hal-hal yang belum jelas.
3.	Peniruan	Membimbing melakukan peniruan.	Melakukan peniruan proses kerja
		Mengevaluasi hasil kerja peserta didik.	Memperhatikan kekurangan-kekurangan yang masih ada.
		Memberikan timbal-balik pada hasil kerja peserta didik.	Mencermati dan memperhatikan timbal-balik dari guru.
4.	Praktik	Membimbing kegiatan praktik peserta didik baik kelompok maupun individual.	Melakukan praktik sesuai dengan tugas yang ada dalam lembar kerja.
		Mengevaluasi hasil kerja peserta didik.	Memperhatikan kekurangan-kekurangan yang masih ada.
		Memberikan timbal-balik pada hasil kerja peserta didik.	Mencermati dan memperhatikan timbal-balik dari guru.
5.	Evaluasi	Melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses dan hasil-hasil kerja peserta didik.	Memperhatikan kekurangan-kekurangan yang masih ada.
		Memberikan timbal-balik terhadap hasil kerja peserta didik.	Mencermati dan memperhatikan timbal-balik.

Beberapa penjelasan di atas peneliti dapat merangkum bahwa pembelajaran praktik membutuhkan langkah-langkah dasar suatu ketrampilan dasar kejuruan agar peserta didik paham baik secara kognitif dan sekaligus secara motorik.

5. Psikologi Remaja

Sering kali dengan gampang orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Tetapi, mendefinisikan remaja ternyata tidak semudah itu.

Menurut Sarwono (2012: 45), dorongan yang menyebabkan remaja mau mengikuti yang dituntut oleh lingkungannya adalah kecemasan akan menghadapi hukuman, ancaman, dan tidak adanya kasih sayang dari orang lain. Oleh karena itu, teori ini dinamakan “kecemasan yang disosialisasikan” (*socialized anxiety*). Kalau kecemasan ini terlalu berat, akibat yang ditimbulkan adalah hambatan tingkah laku. Remaja yang bersangkutan bisa menjurus kepada keadaan cemas yang *neurotic* (yang bisa tergolong gangguan jiwa). Akan tetapi, dalam dosis yang tepat kecemasan ini mendorong remaja untuk lebih bertanggung jawab, hati-hati, dan menjaga tingkah lakunya agar selalu sesuai dengan norma-norma. Remaja jadinya dapat bertingkah laku normal sesuai dengan yang diharapkan oleh masyarakat.

6. SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta

Berbicara mengenai perjalanan SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta mempunyai sejarah awal lahirnya di Yogyakarta yang bernama SSRI pada tahun 1963. Letak gedungnya ada di sebelah timur SMA 1 Teladan. Dahulu SSRI masih di bawah Departemen Kebudayaan sebelum diganti namanya menjadi SMSR

yang berada di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Dinas terkait di tingkat provinsi menyatukan tiga sekolah menjadi satu yaitu, SMSR, SMKI dan SMM. kemudian pada tahun 1997 secara nasional semua pendidikan Menengah Kejuruan berganti nama menjadi SMK. Karena berada di Kecamatan Kasihan maka SMSR berubah nama menjadi SMK Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta sampai sekarang.

SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta memiliki enam jurusan yaitu: (a) Lukis (2 kelas), (b) Patung (1 kelas), (c) DKV (2 kelas), (d) Animasi (1 kelas), (e) Desain dan Produksi Kria keramik (1 kelas), (f) Desain dan produksi Kria Kayu (1 kelas). Untuk kelas X DKV sendiri mempunyai beberapa mata pelajaran praktik yaitu, DKV Dasar, Gambar Bentuk, Nirmana, Tipografi, Gambar Teknik, Komputer Desain dan Sketsa.

Banyak prestasi yang sudah didapat SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, beberapa prestasi dari jurusan DKV adalah sebagai berikut:

- a. Ganjar Satrio kelas XII DKV juara 1 tingkat provinsi untuk jenis lomba LKS (Lomba Keterampilan Siswa) GDT 3-5 Oktober 2011.
- b. Bayu Dwi Prasetyo kelas XI DKV juara 2 tingkat provinsi untuk jenis lomba LKS GDT (Graphic Design Technology) 3-5 Oktober 2011.
- c. Dalas Ichsanali kelas XI DKV juara 2 tingkat provinsi untuk jenis lomba LKS DKV 3-5 Oktober 2011.
- d. Raymond Dwiyanto kelas XII DKV juara 1 tingkat provinsi untuk jenis lomba Desain T-shirt 27 Oktober 2011.

- e. Wangi Pradan Pandu B kelas XII DKV juara 2 tingkat provinsi untuk jenis lomba Desain T-shirt 27 Oktober 2011.
- f. Bayu Dwi Prasetyo kelas XII DKV juara 1 tingkat provinsi untuk jenis lomba LKS GDT 6-8 November 2012.
- g. Dalas Ihsanali kelas XII DKV juara tingkat provinsi untuk jenis lomba LKS GDT 6-8 November 2012.

Informasi prestasi diatas menunjukkan jurusan DKV menjadi salah satu unggulan SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta. Terbukti setiap tahunnya jurusan DKV selalu menyumbangkan piala kemenangan untuk sekolah.

7. Desain Komunikasi Visual (DKV)

Pengertian DKV dalam Wikipedia Ensiklopedia pada dasarnya merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. (id.m.wikipedia.org/wiki/Desain_komunikasi_visual, 9 Mei 2014).

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

Menurut Kusrianto (2007: 44) desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Komunikasi visual mencakup berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa (visual) pada berbagai media percetakan/grafika, luar ruang (marka grafis, papan reklame), televisi, film/video, internet baik dua dimensi maupun tiga dimensi, yang statis maupun bergerak (*time based*). Komunikasi grafis merupakan bagian dari komunikasi visual dalam lingkup statis, dua dimensi dan umumnya berhubungan dengan percetakan/grafis.

Kemudian Kusrianto (2007: 45) menjelaskan bahwa desain komunikasi visual adalah bagian dari komunikasi nonverbal yang dapat dilihat sebagai media penyampaian pesan. Desain merupakan hal-hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, citra rasa, serta kreativitas. Komunikasi merupakan ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan. Sedangkan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat.

Pengertian lain dari desain komunikasi visual disampaikan oleh Widadgo dalam Tinarbuko (2009) bahwa desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah komunikasi untuk menghasilkan suatu desain terbaru.

Menurut pengertian di atas dapat dirangkum bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsepsi komunikasi, melalui pesan visual yang kreatif, komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus estetis untuk tujuan sosial atau komersial kepada target sasaran.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fathurrahman (2014) pada Proses Pembelajaran Seni Batik Di SMKN 3 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 menunjukkan bahwa proses pembelajaran ketrampilan berdasarkan otonomi sekolah dan disesuaikan dengan kemampuan guru serta latar belakang peserta didik. Materi-materi yang diberikan kepada peserta didik disesuaikan dengan silabus yang terdapat pada Kurikulum Satuan Tingkat Sekolah (KTSP). Proses penilaian dari hasil pelaksanaan proses pembelajaran meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Penilaian pembelajaran berbasis kompetensi dilakukan secara menyeluruh, objektif dan berorientasi pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Penilaian mencakup tugas praktik, pertanyaan lisan atau kuis dan tes praktik pada tes semester. Alat penilaian berupa tes esai dengan bentuk soal praktik dan jenis-jenis tes terdiri dari tes tertulis dan tes perbuatan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah tujuh puluh lima (75).

Strategi pembelajaran di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta menurut Fathurrahman (2013) dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan oleh guru yang didasarkan pada KTSP. Hal ini dapat dicermati dari

hasil pembahasan yang memberikan gambaran terlaksananya proses pembelajaran keterampilan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, dengan tujuan utamanya mengumpulkan data dan informasi tentang permasalahan yang diteliti, dengan tujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis dan menginterpretasikan strategi pembelajaran praktik kelas X DKV I di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

B. Data Penelitian

Sebuah penelitian dibutuhkan sebuah data yang valid dan berguna bagi peneliti maupun orang lain. Wujud data dari penelitian ini adalah sebuah pedoman bagi guru mengenai bagaimana strategi pembelajaran dalam kelas di SMK.

Data penelitian ini berupa hasil wawancara langsung dengan sumber terkait, data fisik sekolah dan data guru praktik, dan juga hasil pengamatan langsung proses belajar mengajar di kelas X DKV 1 SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta yang berupa hasil karya peserta didik, nilai, remedial serta hasil remedialnya.

C. Sumber Penelitian

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif menurut Lofland (dalam J. Lexy, 2004:157) berupa kata-kata dan tindakan, selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumentasi. Adapun jenis datanya adalah sebagai berikut:

1. Kata-kata dan Tindakan

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman *video/audio tapes*, pengambilan foto atau film. Sumber utama dalam penelitian ini, yaitu guru mata pelajaran praktik bernama M. Zumarudin yang mengampu di kelas X DKV I SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

2. Sumber Tertulis

Sumber tertulis merupakan sumber selain data dan tindakan, dimana data penelitian ini berupa silabus, rencana pembelajaran dan materi yang diajarkan, daftar data gedung dan ruang. Sumber-sumber tertulis tersebut didapatkan dari guru pengajar mata pelajaran praktik M. Zumarudin yang mengampu di kelas X DKV I SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta dan M. Jumarno sebagai ketua Tata Usaha SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

3. Foto

Foto merupakan sumber ketiga yang juga penting dalam penelitian kualitatif, karena foto menghasilkan data yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi objektif dan hasilnya sering dianalisis secara induktif. Sumber ini didapatkan dengan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran di kelas X DKV I SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data primer yang diperlukan serta data lain yang

relevan. Proses pencarian data dilakukan dengan menggunakan metode yang sesuai untuk memperoleh data yang relevan dan akurat. Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas antara guru dengan peserta didik. Observasi dilakukan peneliti dan guru DKV yang bernama M. Zumarudin sebagai kolabolator. Observasi juga dilakukan dengan menggunakan catatan lapangan agar segala sesuatu yang terjadi pada saat pengambilan data dapat terangkum. (Lihat lampiran hal 120)

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bapak M. Zumarudin. Wawancara dilakukan di luar jam pelajaran pada tanggal 4 September 2013. Kegunaan wawancara yaitu untuk mengetahui secara teori bagaimana strategi guru dalam proses belajar dan mengajar termasuk mencari hambatan-hambatannya sekaligus mencari solusinya. (Lihat lampiran hal 121)

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Dokumen data dalam bentuk tercetak. Data dalam dokumentasi ini diantaranya adalah silabus, RPP dan daftar presensi untuk mengetahui jumlah peserta didik, daftar nilai, daftar peserta didik yang remidi (belum mencapai KKM), dan hasil remidi. (Lihat lampiran hal 125)

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang paling utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Hal ini terkait dengan teknik pengumpulan data yang didalamnya berisi deskriptif tentang alat bantu apa yang akan digunakan untuk menggali data sesuai dengan jenis dan karakteristik masing-masing data yang dibutuhkan. Adapun alat bantu yang dibutuhkan dalam pengumpulan dan penggalan data yang lazim digunakan sesuai dengan jenis dan karakteristik masing-masing data adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi menyangkut tentang bagaimana tata pelaksanaan pembelajaran praktik dengan cara melakukan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Observasi ini meliputi bagaimana saat kegiatan pembelajaran di kelas sedang berlangsung, bagaimana hasil karya dari peserta didik, dan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. (Lihat lampiran hal 111)

2. Pedoman Wawancara

Instrumen ini merupakan alat ukur yang berupa kisi-kisi pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa untuk mengungkap strategi-strategi guru pelajaran praktik sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran praktik di sekolah tersebut. Pertanyaan tersebut diantaranya mencakup bagaimana dengan aktivitas pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi dari pembelajarannya. Pengumpulan data penelitian ini lebih banyak tergantung pada diri peneliti sendiri, karena orang sebagai instrumen memiliki kemampuan yang dapat menentukan pertanyaan secara luwes. (Lihat lampiran hal 111)

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi berkaitan dengan tata cara pendokumentasian tentang bagaimana gambaran situasi pembelajaran praktik ketika sedang berlangsung dan hal-hal yang bersangkutan dengan pembelajaran tersebut. Pendokumentasian ini menggambarkan tentang strategi pembelajaran praktik kelas X DKV I di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta dengan menggunakan alat bantu berupa foto digital. (Lihat lampiran hal 111)

F. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Data yang diperoleh di lapangan selanjutnya diperiksa keabsahannya, karena secara prinsip hanya data-data yang valid yang nantinya akan dianalisis dan disimpulkan. Adapun caranya dapat dilakukan dengan berbagai hal, antara lain:

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu sumber yang lain. Denzim (dalam Moelong, 2004: 326-332) membedakan triangulasi menjadi empat macam meliputi sumber, metode, penyidik dan teori. Triangulasi yang digunakan, yaitu dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Teknik

triangulasi ini dilakukan dengan M. Zumarudin selaku guru pengampu mata pelajaran DKV Dasar di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta dan juga merangkap jabatan sebagai wakil kepala kurikulum.

3. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi

Teknik ini dilakukan dengan cara menunjukkan hasil sementara dan hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat, Victoria dan Doni Triyugo.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bodgan dan Biklen (dalam Moelong, 2004: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukannya pula, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Adapun teknik analisis data sebagai berikut.

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengkategorisasian, penyederhanaan atau penstransformasian data kasar.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan sajian informasi data beserta pembahasannya, yang tersajikan dalam bentuk deskriptif atau teks inovatif sesuai dengan fokus masalah, sehingga kesimpulan penelitian dapat ditemukan.

3. Penarikan kesimpulan (verifikasi)

Penarikan kesimpulan merupakan proses menentukan keputusan akhir atas temuan penelitian, sesuai dengan hasil data penelitian yang telah dibatasi, sehingga permasalahan penelitian dapat dirumuskan jawabannya secara sederhana.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan menguraikan tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian ini akan diuraikan secara garis besarnya yaitu mengenai informasi *setting* penelitian, persiapan pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, dan remedial. Sedangkan pembahasan akan memfokuskan pada informasi persiapan pembelajaran strategi dan metode pembelajaran, dan remedial.

1. Kondisi Sekolah

a. Kondisi Nonfisik

1) Sejarah dan Latar Belakang SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta

Berbicara mengenai perjalanan SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta mempunyai sejarah awal lahirnya di Yogyakarta yang bernama SSRI pada tahun 1963. Letak gedung sendiri ada di sebelah timur SMA 1 Teladan. Dahulu SSRI masih di bawah Departemen Kebudayaan sebelum diganti namanya menjadi SMSR yang berada di bawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Dinas terkait di tingkat provinsi menyatukan tiga sekolah menjadi satu yaitu, SMSR, SMKI dan SMM. kemudian pada tahun 1997 secara nasional semua pendidikan Menengah Kejuruan berganti nama menjadi SMK. Karena berada di Kecamatan Kasihan maka SMSR berubah nama menjadi SMK Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta sampai sekarang. Berikut adalah tampilan gambar dari SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.



Gambar I : **SMKN 3 Kasihan Bantul Yogyakarta**
(Dok. Yahsya, September 2013)

Lebih jelas mengenai identitas SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

- a) Nama Sekolah : SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta (SMSR Yogyakarta)
- b) Alamat Sekolah : Jalan PG. Madukismo, Bugisan, Yogyakarta
- c) Kecamatan : Kasihan
- d) Kabupaten : Bantul Yogyakarta
- e) Propinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta
- f) NSS : 771 04 01 03 001
- g) Penyelenggara : Dinas P dan K Kabupaten Bantul Yogyakarta
- h) SK Pendirian : 036/1977-01 Maret 1977

SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta memiliki 6 jurusan yaitu: (a) Lukis (2 kelas), (b) Patung (1 kelas), (c) DKV (2 kelas), (d) Animasi (1 kelas), (e) Desain dan Produksi Kria keramik (1 kelas), (f) Desain dan produksi Kria Kayu (1

kelas). Untuk kelas X DKV sendiri mempunyai beberapa mata pelajaran praktik yaitu, DKV Dasar, Gambar Bentuk, Nirmana, Tipografi, Gambar Teknik, Komputer Desain dan Sketsa.

2) Visi dan Misi SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta

Visi Misi SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a) menjadi leader dalam menghasilkan tamatan yang profesional, cerdas, terampil, berkepribadian, mampu bertindak efisien dan fleksibel terhadap perkembangan.
- b) Melaksanakan pembelajaran seni rupa dan kria secara optimal, kreatif, adaptif, dan inovatif.
- c) Mengembangkan etos kerja yang produktif dan efisien.
- d) Mengembangkan hubungan sekolah dengan DU/DI dan instansi lain yang sinergis.

b. Fasilitas Sekolah

Secara umum SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta terdiri dari 13 gedung yang masing-masing mempunyai jumlah ruang yang berbeda-beda dengan fungsi yang berbeda juga. Dengan fasilitas yang ada sekarang berupa gedung-gedung berisikan ruang-ruang kelas teori maupun praktik, ruang guru serta ruang kepala sekolah dan ruang-ruang wakil kepala sekolah, ruang BK, dan beberapa ruang administrasi sekolah dan gudang, gedung kegiatan peserta didik, *gallery* joglo dan museum. Semua ruangan diatas merupakan fasilitas yang digunakan sekolah untuk kelancaran aktivitas belajar mengajar. Keterangan lebih lengkap ada di lampiran. (Lihat lampiran hal 107)

2. Latar Belakang Guru

Guru pengajar mata pelajaran DKV Dasar bernama M. Zumarudin merupakan salah satu guru praktik di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta yang lahir pada tanggal 11 Agustus 1964. Beliau menamatkan D3 di IKIP (1988).

Kemudian mendapatkan kesempatan mengajar pertama kali pada tahun 1989 di Bengkulu. Lebih kurang selama 11 tahun bapak Zumarudin mengabdikan pada Negara sebagai tenaga pengajar di Bengkulu, selesai masa baktinya dan dilanjutkan penempatannya di SMSR Yogyakarta pada tahun 2000 sampai sekarang.

Bapak Zumarudin mengajar di SMSR Yogyakarta yang kemudian sekarang berubah nama menjadi SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta. Karena peraturan pemerintah yang mengharuskan pengajar memiliki ijazah minimal S1. Oleh karena itu bapak Zumarudin melanjutkan studi S1 di UST pada tahun 2002. Saat ini bapak Zumarudin pengampu mata pelajaran DKV Dasar, *Typografi*, dan Komputer Desain.

3. Pembelajaran Praktik di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta

Pembelajaran di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta sesuai fungsinya terbagi menjadi 2 yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Untuk pembelajaran praktik di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta kelas X semester ganjil terbagi menjadi; Nirmana, Gambar Teknik, DKV Dasar, *Typografi*, Gambar Bentuk dan Komputer Desain dan Sketsa. Terfokuskan pada mata pelajaran praktik DKV Dasar di kelas X DKV I pelaksanaan pembelajarannya yaitu sebagai berikut:

a. Persiapan Pembelajaran

1) Silabus

Kompetensi silabus dibuat berdasarkan ketentuan materi dari dinas. Adapun contoh silabus dari guru mata pelajaran DKV Dasar yang bersangkutan ada pada lampiran. (Lihat lampiran hal 56)

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Fungsi dari RPP sendiri merupakan sebagai panduan untuk mengajar dengan perintah dan materi yang jelas, serta cara menentukan penilaiannya. Pembuatan RPP berdasarkan silabus yang kemudian diurutkan sesuai ketentuan pembuatan RPP yang berlaku. Isi materi mengikuti perkembangan yang ada tanpa lepas dari silabus yang ada.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

1) Strategi Pembelajaran

Pada proses pembelajaran praktik di dalam kelas X DKV I lebih menitik beratkan pada penggunaan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena guru mengharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dengan baik serta dapat menambah atau memperluas informasi. Pemilihan strategi ini diharapkan tumbuhnya hubungan sosial yang lebih erat antara guru dengan peserta didiknya. Sekolah berkonsentrasi terhadap pembelajaran praktik maka dari itu interaksi antara guru dengan peserta didik sangat dibutuhkan. Pada akhirnya harapan strategi ini peserta didik membutuhkan guru sebagai fasilitator.

Pada pelaksanaan strateginya supaya pembelajarannya berhasil guru menggunakan beberapa metode pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Metode Ceramah

Metode ini merupakan pembelajaran secara terpusat, artinya guru menjadi sumber informasi utama. Adapun interaksi yang terjadi hanya sebatas peserta didik bertanya dan guru menjawabnya. Metode ini merupakan model yang lama dipakai oleh sebagian besar guru di Indonesia. Guru terkadang menjadikan metode ini sebagai metode hafalan, karena hampir setiap hari dilakukan.

Akan tetapi ada rambu-rambu yang harus diperhatikan apabila menggunakan metode ini, yaitu penyampaian materi dengan menarik dan tidak membosankan. Peserta didik dipaksa diam dan memperhatikan, maka rasa bosan dan lelah akan mudah muncul apabila penyampaian materinya membosankan. Guru selalu berusaha untuk menyampaikan materi-materi yang *update* supaya tidak membosankan.

Adapun suasana penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik di dalam kelas yaitu sebagai berikut:



Gambar II : **Guru Menyampaikan Materi Menggunakan Metode Ceramah** (Dok. Yahsya, September 2013)

Guru DKV Dasar pada kelas X DKV I menyampaikan materi lebih kurang 30 menit setelah memastikan peserta didik siap untuk menerima pelajaran yang akan diberikan guru. Penyampaian yang tidak membosankan membuat para peserta didik sedikit teralihkan pada materi yang disampaikan guru di depan kelas. Seseekali guru menyampaikan pertanyaan terhadap peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Efeknya memang peserta didik yang ramai terpaksa memperhatikan guru berbicara di depan. Meskipun terpaksa guru sadar akan hal itu, tetapi target peserta didik mengerti dan paham apa yang disampaikan oleh guru merupakan tujuan utama penggunaan metode ini. Lebih penting lagi adalah adanya penambahan informasi yang disampaikan guru kepada peserta didik.

Materi ceramah yang disampaikan oleh bapak Zumarudin yaitu mengenai tanda niaga (merk dagang). Terfokuskan pada pengertian tanda niaga, fungsi tanda niaga, tujuan tanda niaga, jenis-jenis tanda niaga, ciri-ciri tanda niaga yang baik, dan bagaimana cara penciptaannya. Dengan tujuan memancing kreativitas peserta didik, penugasan praktik membuat desain alternatif suatu produk (merk dagang) dengan variasi model huruf dan aksen bentuk.

Tanda niaga (tanda/merk dagang) yang dalam bahasa Desain Grafis biasa dikenal dengan *trade mark* adalah identitas dari pembuat/produsen produk dari suatu perusahaan/lembaga dalam bentuk tulisan nama, tanda, atau logo. Fungsi dari pembuatan tanda niaga ini adalah merupakan suatu cara perusahaan/lembaga untuk memvisualkan perusahaannya dengan tujuan agar perusahaan.lembaga tersebut memiliki ciri khas tersendiri dan juga agar dapat dibedakan dengan

perusahaan lainnya, sehingga mudah dikenali dan diingat oleh konsumen atau pemakai produk.

Secara garis besar tanda niaga dapat dibagi menjadi tiga yaitu, (1) tanda niaga dalam bentuk logo *type* adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau *symbol* dengan kata lain hanya berupa tulisan, (2) tanda niaga dalam bentuk *leter mark* adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau *symbol* dengan kata lain hanya tulisan dan terbaca, dan (3) tanda niaga dalam bentuk logo gram (kombinasi) adalah logo/tanda yang memiliki gambar/*symbol* dan tulisan.

Visualisasi tanda niaga atau logo yang baik menurut David E. Carter mencakup beberapa hal antara lain *Original And Destinctive, Legible, Simple, Memorable, Easily Assosiated With The Company, And Easily Adaptable For All Graphic Media.*

b) Metode Demonstrasi

Metode ini dilakukan sebelum peserta didik mengerjakan tugasnya. Pada saat peserta didik mengerjakan tugasnya guru juga menyempatkan diri untuk mengecek proses peserta didik dalam mengerjakan tugas. Apabila ada peserta didik yang menemui kendala dalam pembuatan karya guru membantunya di meja peserta didik secara langsung.

Metode demonstrasi guru memberikan contoh bagaimana cara menggambar yang baik dan benar. Metode ini juga merupakan cara guru untuk mempermudah pola pikir peserta didik ketika akan menggambar, karena contoh dari guru inilah peserta didik bisa lebih mudah dalam mengembangkan kreativitasnya.

Demonstrasi juga diharapkan menjadi metode yang efektif dan tepat sasaran terhadap perkembangan peserta didik. Pemberian contoh cara membuat karya memberi ruang lebih para peserta didik untuk berkreasi lebih jauh karena tidak perlu lagi memikirkan bagaimana cara membuatnya akan tetapi bagaimana membuat lebih baik lagi dari apa yang sudah didemonstrasikan oleh guru di depan.



Gambar III : **Guru Demonstrasi di Depan Kelas**
(Dok. Yahsya, September 2013)

Adapun kelemahannya yaitu peserta didik yang kurang kreatif akan lebih terpengaruh pada karya yang telah dibuat oleh gurunya, tetapi guru selalu memperingati supaya yang harus diperhatikan peserta didik adalah poin-poinnya

saja. Apabila metode ini tidak memperhatikan hal tersebut, akan menjadi kelemahan yang besar terkait perkembangan kreatifitas peserta didik.

c) Metode Tanya Jawab

Peserta didik di kelas X DKV I sangatlah aktif dalam bertanya karena rasa ingin tahu dan bisa mereka. Hasilnya para peserta didik aktif bertanya ketika menemui kendala apabila menemui kendala dalam pembuatan tugas/karyanya.



Gambar IV : Guru menjelaskan kepada peserta didik secara individu
(Dok. Yahsya, September 2013)

Pada metode ini merupakan salah satu syarat penting terciptanya suasana kelas yang kondusif. Jadi peserta didik dibuat merasa ingin tahu dari materi yang diajarkan oleh guru.

2) Media Pembelajaran

Media yang digunakan guru sangatlah sederhana karena hanya menggunakan contoh karya dari kakak kelas tahun sebelumnya. Tidak menutup kemungkinan juga contoh karya diambil dari karya dari kelas lain yang dianggap pantas jadi contoh karya sebagai panduan atau acuan untuk peserta didik lain mengerjakan tugasnya. Selain contoh karya sebagai media, ada juga beberapa media pembelajaran lain berupa kertas kosong putih dan pewarna yang telah disediakan oleh sekolah.



Gambar V : **Guru Memberi Contoh Karya Kepada Peserta didik**
(Dok. Yahsya, September 2013)

3) Proses Pembelajaran Praktik

Sebelum guru menyampaikan teori, guru terlebih dahulu menyampaikan motivasi-motivasi ringan guna menambah semangat peserta didik dan

menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan siap menerima pelajaran dengan baik.

Setelah dirasa peserta didik siap menerima pelajaran guru menyampaikan teori dengan berbicara di depan kelas. Menyampaikan teori dengan diselingi pertanyaan-pertanyaan penggugah supaya peserta didik terus memperhatikan teori yang disampaikan guru karena itu dirasa penting oleh guru, karena di dalam kelas tidak dalam kondisi tenang terkadang guru menunjuk salah satu peserta didik yang ramai untuk menjawab pertanyaannya atau sekedar diminta untuk tenang dan tidak mengganggu teman yang lain. Dilanjutkan guru memberikan contoh dengan menggambar langsung karya di papan tulis menggunakan kapur warna putih dengan satu langkah demi satu langkah.



Gambar VI : Peserta didik Mencatat Materi yang Disampaikan Guru
(Dok. Yahsya, September 2013)

Terkadang dalam demonstrasinya peserta didik sesekali bertanya maksud yang digambar oleh guru, dan guru langsung menjawabnya sambil menghentikan demonstrasinya sejenak. Selesai menjawab pertanyaan peserta didik guru

melanjutkan demonstrasinya, kemudian guru meminta bantuan peserta didik untuk membagikan kertas ke semua peserta didik yang ada di kelas dan dilanjutkan menggambar karya. Sembari membagikan kertas guru bertanya ke peserta didik apakah masih ada yang kurang jelas. Meskipun demonstrasi untuk peserta didik yang dilakukan peserta didik sudah selesai pasti ada saja peserta didik yang bertanya pada saat mengerjakan tugasnya.



Gambar VII : Guru Membagikan Kertas Gambar
(Dok. Yahsyia, September 2013)

Saat peserta didik mengerjakan tugasnya, guru berkeliling di dalam kelas untuk selalu memantau hasil pekerjaan peserta didik apakah sudah sesuai yang diinginkan apa belum. Ketika guru menemui karya peserta didik yang kurang baik entah karena tidak bisa atau kurang memperhatikan apa yang disampaikan di depan kelas tadi, guru berusaha membantunya dengan memberi contoh langsung bagaimana yang benar dalam menggambar logo.

Terkadang guru menemukan masalah yang hampir dimiliki setiap peserta didik, ketika itu terjadi guru tidak menyampaikan teori secara individu melainkan disampaikan kembali di depan kelas supaya menjadi perhatian untuk semua peserta didik di kelas.

Karya peserta didik hampir semua selesai, guru meminta karya peserta didik yang sudah selesai bisa dikumpulkan di depan dan diberi nama, kelas, dan nama tugas di balik kertas. Bagi peserta didik yang belum selesai sampai waktu jam pelajaran selesai tetap dikumpulkan dan dilanjutkan minggu depan dengan kompetensi yang masih sama tinggal melanjutkan pewarnaan atau *finishing*.

4) Kendala dan Solusi dalam Pelaksanaan Pembelajaran Praktik

Pembelajaran praktik di dalam kelas X DKV I semestinya bisa di bilang berhasil kalau melihat prestasi yang didapat, tetapi di dalam suatu pembelajaran selalu menemui kendala. Adapun kendala yang ditemui pada pembelajaran praktik di kelas X DKV I yaitu masalah fasilitas penunjuang belum terpenuhi meskipun bukan menjadi hal pokok dalam pembelajaran praktik. Tetapi guru mengantisipasinya dengan berbicara lebih banyak dan langsung memperagakannya di depan atau papan tulis. Suara guru juga diperkeras supaya bisa kedengaran sampai peserta didik belakang karena suasana kelas yang hampir selalu ramai.



Gambar VIII : Beberapa Peserta didik bercanda di saat yang Lain Mengerjakan Tugas (Dok. Yahsya, September 2013)

Terlihat beberapa siswa menggunakan kaos tanpa kerah di saat pembelajaran berlangsung. Pemandangan ini sudah biasa di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta, tidak lain karena sebelum jam pelajaran DKV dasar mata pelajaran yang baru selesai berlangsung adalah olah raga.

Kendala dalam pembelajaran praktik di kelas adalah kebiasaan turun temurun yaitu peserta didik merasa seniman penuh dengan corat-corek dan berperilaku bebas sehingga mengakibatkan suasana di dalam kelas lebih sering ramai karena candaan atau hanya bermain bukannya mengerjakan tugasnya masing-masing. Melihat kondisi tersebut guru mensiasatinya dengan lebih sering berkeliling kelas untuk melihat perkembangan pekerjaan peserta didik, sehingga peserta didik yang bermain saja tidak mengerjakan tugas menjadi berpikir ulang kalau tidak mengerjakan akan kena marah dari guru. Maka dari itu cara yang digunakan guru lebih efektif untuk menghadapi peserta didik sekolah seni rupa.

Kendala berikutnya merupakan kendala yang hampir dimiliki semua sekolah, yaitu peserta didik yang kurang mampu mengikuti pelajaran dengan baik

terkendala faktor bawaan alias memang tidak bisa. Hasil yang kurang maksimal sehingga peserta didik diharuskan mengikuti remedial. Bagi peserta didik yang belum memenuhi KKM diwajibkan mengerjakan pada saat di sekolah supaya masih dalam pantauan guru. Peserta didik diharuskan memiliki tugas lebih banyak apabila ada salah satu tugas yang belum mencapai KKM, karena peserta didik tetap mendapat porsi tugas yang sama dengan yang lain sedangkan tugas kurang maksimal tersebut diwajibkan diperbaiki sampai memenuhi KKM (73).

Pada pelaksanaan pembelajaran praktik di kelas X DKV I dari 33 peserta didik, 28 di antaranya berhasil mencapai KKM yang sudah ditentukan. Sisanya belum mencapai KKM yaitu 5 peserta didik. Lima peserta didik tersebut sudah mencapai KKM setelah melakukan remedial. Remedial dilakukan dengan cara peserta didik diwajibkan mengerjakannya di sekolah pada saat jam pelajaran DKV Dasar bersama dengan saat mengerjakan tugas selanjutnya.

Melihat beberapa kendala yang ada dan juga solusi yang dilakukan guru, masalah di dalam kelas dapat teratasi dengan baik sehingga proses pembelajaran terus berjalan di hari-hari berikutnya.

B. Pembahasan

Pembahasan berikut ini akan menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam hasil penelitian ini membahas bagaimana penerapan strategi pembelajaran praktik di dalam kelas. Selain itu juga dijelaskan bagaimana cara mengatasi kendala dalam pembelajaran praktik di dalam kelas.

1. Penerapan Strategi Pembelajaran Praktik

Pembelajaran praktik pada kelas X DKV I menggunakan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) karena guru mengharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya dengan baik serta dapat menambah atau memperluas informasi.

Dalam melaksanakan strateginya supaya pembelajarannya berhasil guru menggunakan beberapa metode; ceramah, demonstrasi dan juga metode tanya jawab.

a. Metode Ceramah

Guru menyampaikan materi kurang lebih 30 menit setelah memastikan peserta didik siap untuk menerima pelajaran yang akan diberikan guru. Kemudian barulah guru menyampaikan materi secara terpusat. Pada saat menyampaikan materi guru sesekali melontarkan pertanyaan kepada peserta didik guna menumbuhkan perhatian dan materi bisa masuk ke peserta didik dengan baik.

b. Metode Demonstrasi

Metode ini dilakukan sebelum peserta didik mengerjakan tugasnya. Pada saat peserta didik mengerjakan tugasnya guru juga menyempatkan diri untuk mengecek proses peserta didik dalam mengerjakan tugas. Apabila ada peserta didik yang menemui kendala dalam pembuatan karya guru membantunya di meja peserta didik secara langsung.

c. Metode Tanya Jawab

Peserta didik di dalam kelas X DKV I sangatlah aktif dalam bertanya karena rasa ingin tahu mereka dan juga rasa ingin bisa mereka. Hasilnya para

peserta didik aktif bertanya ketika menemui kendala apabila menemui kendala dalam pembuatan tugas/karyanya. Ini merupakan salah satu kelebihan dari kelas X DKV I yaitu bisa membuat suasana kelas menjadi aktif dan pembelajaran bisa dikatakan sesuai dengan tujuan dari metode ini.

Karya dari peserta didik yang bernama Dafi Restu Aji mendapat nilai 89. Terlihat pada karya tersebut kurang komunikatif atau tingkat keterbacaannya kurang baik, sepintas pada huruf “J” pada tulisan “Jahe” terlihat seperti huruf “T”. Huruf “h” pada tulisan “Jahe” juga terlihat seperti huruf “b”. Terkait dengan penggunaan warna dan bentuk sudah baik. Nilai 89 jadi kurang tepat karena karya masih kurang komunikatif. (Lihat lampiran hal 89, gambar XIX)

Karya dari peserta didik yang bernama Deny Rahmat Nugrihi mendapat nilai 96. Penggunaan warna mayoritas sudah baik, pembuatan maskot terlihat sangat menarik, penggunaan warna pada huruf “k” di tulisan “Crak” tidak membantu tetapi membuat karya kurang maksimal. Nilai akhir kurang tepat dengan karya. (Lihat lampiran hal 90, gambar XXI)

Karya dari peserta didik yang bernama Lulu Aundhia Allam mendapat nilai 89. Terdapat tulisan yang kecil dan kurang bisa terbaca secara jelas yaitu “Chocolate-Blueberry”. Sebuah logo seharusnya memiliki unsur komunikatif atau tingkat keterbacaannya baik. Nilai yang diberikan kepada karya Lulu Aundhia Allam kurang tepat, karena terlalu tinggi untuk logo tanda niaga yang kurang komunikatif. (Lihat lampiran hal 95, gambar XXXI)

Karya dari peserta didik yang bernama Risqi Sheni Setyardi mendapat nilai 94. Warnanya terlihat tegas dan kuat, akan tetapi penulisan huruf “a” pada

tulisan “Kentang” kurang menggambarkan huruf “a” melainkan “o”, seperti terbaca “Kentong”. Seharusnya penilaiannya tidak setinggi yang didapat sesuai dengan hasil yang kurang komunikatif. (Lihat lampiran hal 98, gambar XXXVII)

2. Kendala Pembelajaran dan Cara Mengatasinya

Dalam penelitian ini ditemukan 3 kendala yang sangat kompleks, yaitu yang pertama mengenai fasilitas. Cara penanganannya dengan cara lebih komunikatif dan tidak terlalu serius terhadap peserta didik. Kedua, kebiasaan kurang mendidik dari kakak kelas menjadi masalah yang ditemui hampir setiap kelas di SMK N 3 Kasihan Bantul Yogyakarta. Di sini semua guru diuntut lebih aktif dalam hal pendekatan individu kepada peserta didik termasuk bapak Zumarudin selaku guru pengampu pelajaran DKV Dasar. Terakhir adalah sekelompok kecil peserta didik kelas X DKV I yang kurang bisa mengikuti pelajaran praktik dengan baik. Bagi peserta didik yang belum mencapai KKM diwajibkan mengikuti remedial pada pertemuan selanjutnya. Meskipun guru tidak mengharuskan peserta didik mengerjakan tugas-tugas yang memiliki nilai kurang sebelum tugas selanjutnya, namun dibebaskan waktu pengerjaannya. Tetapi mereka diwajibkan pada akhir semester sudah tidak ada lagi tugas yang memiliki belum mencapai KKM. Sehingga semua peserta didik diharapkan memiliki nilai bagus atau telah mencapai KKM.

Pada pelaksanaan pembelajaran praktik di kelas X DKV I dari 33 peserta didik, 28 di antaranya berhasil mencapai KKM yang sudah ditentukan. Sisanya belum mencapai KKM yaitu 5 peserta didik. Dari ke 5 peserta didik tersebut sudah mencapai KKM setelah melakukan remedial. Remedial dilakukan dengan

cara peserta didik wajib mengerjakannya di sekolah meskipun waktunya dibebaskan dengan batasan akhir semester. (Lihat lampiran hal 101)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Strategi yang digunakan oleh bapak Zumarudin selaku guru DKV Dasar dari kelas X DKV I SMKN N 3 Kasihan Bantul adalah Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*) yang berarti strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi.
2. Metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas adalah metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab.
3. Dari metode yang digunakan terdapat 28 siswa dari 33 siswa yang ada di kelas X DKV I sudah mencapai KKM, sedangkan 5 siswa memiliki nilai di bawah KKM, dan setelah dilakukan remedial semua siswa tersebut telah mencapai KKM yang sudah ditentukan pada akhir semester.

B. Saran

Berdasarkan uraian yang disajikan dalam beberapa bab yang kemudian ditarik kesimpulan sebelumnya, peneliti bermaksud untuk memberikan saran terhadap pembelajaran DKV Dasar di SMK N 3 Kasihan Bantul. Adapun saran yang ingin disampaikan adalah

1. Untuk meningkatkan apresiasi terhadap logo, ada baiknya dilaksanakan pameran karya logo tanda niaga supaya bisa memberikan motivasi tambahan kepada para peserta didik.
2. Menambah metode pembelajaran agar menambah variasi dalam pembelajaran praktik di kelas. Contoh menambah metode pembelajaran *problem solving* (metode pemecahan masalah).
3. Untuk kecocokan nilai dengan hasil karya yang dibuat peserta didik, ada baiknya penilaian lebih diperhatikan kembali.

Daftar Pustaka

- Adi, Waluyo. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Aswan, D. S. B. Z. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Renika Cipta
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Kusrianto. A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Made, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono, D. 2009. *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moelong, J. L. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2004. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, S. W. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Zaini, M. 2009. *Pengembangan Kurikulum (Konsep Implementasi Evaluasi & Inovasi)*. Yogyakarta: Teras.

Sumber internet

- Wikipedia. 2014. Artikel diakses dari
[id.m.wikipedia.org/wiki/Desain Komunikasi Visual](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Desain_Komunikasi_Visual). Diunduh
pada tanggal 9 Mei 2014.

LAMPIRAN

SILABUS



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS : X SEMESTER GASAL & GENAP

SILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Kasihan
 Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual
 Kelas/Semester : X / GASAL
 Standar Kompetensi : Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design).
 KKM : 73
 Kode Kompetensi : 084.KK.8
 Alokasi Waktu : 144 jam @ 45 menit.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.1 Mendiskripsikan unsur-unsur produk desain komunikasi visual.	<ul style="list-style-type: none"> mampu mendeskripsikan definisi dari pengertian Desain Komunikasi Visual mengerti Tujuan dan Fungsi Desain Komunikasi Visual dapat menyebutkan Unsur-unsur dan Jenis-jenis bentuk Desain Komunikasi Visual Memiliki kemampuan membuat Desain Komunikasi Visual secara kreatif dan inovatif Membuat desain komunikasi visual sederhana secara teliti dan tepat waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Desain Komunikasi Visual Tujuan dan Fungsi Desain Komunikasi Visual Unsur dan jenis-jenis dan bentuk Desain Komunikasi Visual Eksplorasi membuat desain komunikasi visual sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi dan pengertian Desain Komunikasi Visual Menjelaskan tujuan dan fungsi Desain Komunikasi Visual Menjelaskan Unsur-unsur dan jenis-jenis serta bentuk Desain Komunikasi Visual Mendemonstrasikan membuat karya Desain Komunikasi Visual secara sederhana dan penugasan. 	Jenis Tagihan Tugas Perancangan Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi	Kreatif, inovatif, teliti dan tanggung jawab	73	4 X	16 jp		Sumber: Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat Bahan/Alat: Karya seni, klipng Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.2. Membuat elemen gambar pada produk desain komunikasi visual : 8.2.1. Membuat elemen gambar kemasan produk 8.2.1.1. Membuat gambar kemasan produk kubistis dengan persepektif proyeksi yang benar hitam putih.	<ul style="list-style-type: none"> Memahami gambar <i>kubistis</i> dalam desain komunikasi visual. Mengetahui karakter bentuk kubistis Mengetahui fungsi dan tujuan pembuatan gambar <i>kubistis</i> dalam desain komunikasi visual. Membuat gambar <i>kubistis</i> yang baik sesuai kebutuhan dalam desain komunikasi visual secara <i>teliti dan penuh tanggung jawab</i> Menghasilkan ilustrasi gambar kemasan produk kubistis secara kreatif / inovatif dan tepat waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian bentuk gambar kubistis dalam desain komunikasi visual. Karakter bentuk kubistis Fungsi dan tujuan gambar kubistis dalam desain komunikasi visual. Praktek membuat gambar kubistis dengan persepektif proyeksi yang benar untuk ilustrasi kemasan produk. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi bentuk kubistis Menjelaskan karakter bentuk kubistis Menjelaskan fungsi dan tujuan gambar bentuk kubistis Mendemonstrasikan menggambar bentuk kubistis yang tepat sesuai persepektif proyeksi. 	Jenis Tagihan Tugas Perorangan Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi	Teliti, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab.	73	4 X	16 jp		Sumber: Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat Bahan/Alat: Karya seni, kliping Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.2.1.2. Membuat gambar kemasan produk silindris dengan persepektif proyeksi yang benar berwarna.	<ul style="list-style-type: none"> Memahami gambar <i>Silindris</i> dalam desain komunikasi visual. Mengetahui karakter bentuk silindris. Mengetahui fungsi dan tujuan pembuatan gambar <i>silindris</i> dalam desain komunikasi visual. Membuat gambar <i>silindris</i> yang baik sesuai kebutuhan dalam desain komunikasi visual secara <i>kreatif/ inovatif</i> dan <i>bertanggung jawab</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian bentuk gambar silindris dalam desain komunikasi visual. Karakter bentuk silindris Fungsi dan tujuan gambar silindris dalam desain komunikasi visual. Praktek membuat gambar silindris dengan persepektif proyeksi yang benar untuk ilustrasi kemasan produk. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi bentuk silindris Menjelaskan karakter bentuk silindris Menjelaskan fungsi bentuk silindris Mendemonstrasikan karya bentuk silindris yang tepat 	<p>Jenis Tagihan Tugas Perorangan</p> <p>Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi</p>	Kreatif, inovatif dan bertanggung jawab	73	4 X	20 jp		<p>Sumber:</p> <p>Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat</p> <p>Bahan/Alat: Karya seni, klipng Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.2.2. Membuat elemen gambar logotype & logogram. 8.2.2.1. Teknik perbesar logo dengan menggunakan skala.	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendeskripsikan definisi logotype dengan benar. Mampu mendeskripsikan logogram dengan benar. Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembesaran logo. Menyebutkan teknik dan cara pembesaran logo dengan baik dan benar secara <i>teliti</i>. Dapat menyebutkan ciri – ciri logo yang baik. Membuat pembesaran gambar logo menggunakan skala secara <i>teliti</i> dan <i>kreatif</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian logotype. Pengertian logogram. Fungsi dan tujuan pembesaran logo. Ciri ciri logo yang baik. Visualisasi pembesaran logo yang baik dan benar. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi logotype Menjelaskan definisi logogram Menjelaskan fungsi dan tujuan pembesaran logo Menjelaskan teknik dan cara pembesaran logo Mendemonstrasi kan karya logo yang baik dan penugasan mempraktekan teknik pembesaran gambar logo menggunakan skala bagan. 	Jenis Tagihan Tugas Perorangan Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi	Teliti dan kreatif	73	6 X	24 jp		Sumber: Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat Bahan/Alat: Karya seni, klipng Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.2.2.2. Membuat logo merek dagang / badan usaha logotype & logogram.	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendeskripsikan definisi dari Tanda Niaga / merek dagang Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Tanda Niaga Menyebutkan dan membedakan jenis-jenis Tanda Niaga dengan baik dan benar secara <i>teliti</i>. Memiliki nilai kekhasan, tingkat keterbacaan tinggi, sederhana, mudah diingat, serta mudah dihubungkan/diasosiasikan dengan citra suatu perusahaan. Membuat desain gambar logo suatu badan usaha secara <i>mandiri</i> dan <i>teliti</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian Tanda Niaga (<i>trade mark</i>) Macam tanda niaga Visualisasi tanda niaga 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi Tanda niaga Menjelaskan fungsi dan tujuan tanda niaga Mengklasifikasi tanda niaga Mendemonstrasikan karya tanda niaga yang baik dan penugasan mempraktekan membuat merek dagang / logo suatu badan usaha. 	Jenis Tagihan Tugas Perorangan Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi	Mandiri dan teliti	73	6 X	24 jp		Sumber: Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat Bahan/Alat: Karya seni, klipang Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi

Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.3. Membuat elemen teks pada produk desain komunikasi visual : judul / sub judul, bodycopy, splash, banner. 8.3.1. Membuat satu baris teks judul pendek rata tengah dengan huruf sans serif tebal sama.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mendiskripsikan judul / sub judul dengan benar. • Mampu mendiskripsikan bodycopy dengan benar. • Mendeskripsikan definisi dari Huruf Sans Serif Tebal Sama • Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Huruf Sans Serif Tebal Sama • Menyebutkan karakter Huruf Sans Serif Tebal Sama • Memiliki nilai estetik, dan tingkat keterbacaan tinggi serta <i>breaf</i> • Membuat satu baris slogan pendek rata tengah secara <i>mandiri</i> dan <i>teliti</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian judul / sub judul. ▪ Pengertian bodycopy. ▪ Pengertian Huruf Sans Serif Tebal Sama ▪ Karakter Huruf Sans Serif Tebal Sama ▪ Visualisasi Huruf Sans Serif Tebal Sama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan judul, sub judul dan bodycopy ▪ Menjelaskan definisi Huruf Sans Serif Tebal Sama ▪ Menjelaskan fungsi Huruf Sans Serif Tebal Sama ▪ Menjelaskan Huruf Sans Serif Tebal Sama ▪ Menjelaskan spasi huruf, spasi baris. ▪ Mendemonstrasi kan membuat Huruf Sans Serif Tebal Sama yang baik dan penugasan membuat satu baris teks pendek rata tengah. 	<p>Jenis Tagihan Tugas Perorangan</p> <p>Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi</p>	Kretif, mandiri dan teliti	73	4 X	20 jp		<p>Sumber: Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat</p> <p>Bahan/Alat: Karya seni, klipng Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p>

61

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pendidikan Budaya & Karakter Bangsa	KKM	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
							TM	PS	PI	
8.3.2. Membuat dua baris teks sub judul rata tengah dengan huruf sans serif tebal tipis.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mendeskripsikan pengertian splash dengan benar. • Mampu mendeskripsikan pengertian banner dengan benar. • Mampu mendeskripsikan pengertian closing word dengan benar. • Mampu mendeskripsikan pengertian closing word dengan benar. • Mampu mendeskripsikan definisi Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Huruf Sans Serif Tebal Tipis dengan benar.. • Menyebutkan karakter Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Memiliki nilai estetik, dan tingkat keterbacaan tinggi dan <i> Kreatif</i>. • Membuat dua baris slogan rata tengah secara <i>teliti, mandiri</i> dengan penuh <i>tanggung jawab</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian splash • Pengertian banner. • Pengertian closing word • Pengertian Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Karakter Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Visualisasi Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Mendemonstrasi kan membuat Huruf Sans Serif Tebal Tipis yang tepat dan penugasan membuat dua baris teks slogan rata tengah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan splash, banner dan closing word • Menjelaskan definisi Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Menjelaskan fungsi Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Menjelaskan Huruf Sans Serif Tebal Tipis • Mendemonstrasi kan membuat Huruf Sans Serif Tebal Tipis yang tepat dan penugasan membuat dua baris teks slogan rata tengah. 	<p>Jenis Tagihan : Tugas Perancangan</p> <p>Bentuk Tagihan : Presentasi, Demonstrasi</p>	<p>Teliti, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.</p>	73	6 X	24 Jf		<p>Sumber: Buku seni Media elektronik Media cetak Budaya setempat</p> <p>Bahan/Alat: Karya seni, klipng Audio visual, lembar kerja, hasil kerja siswa, bahan presentasi</p>

23

SILABUS

Silabus Produktif _ DKV _ X

SMK NEGERI 3
KASIHAN

PENETAPAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

F7751/WK1/27
16 Juli 2012

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN (SMSR)
ALOKASI WAKTU :
MATA PELAJARAN : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS / SEMESTER : X DKV / GASAL

KODE KOMPETENSI : 084 SK.02
STANDAR KOMPETENS : Memahami unsur teks tulisan / slogan pada desain komunikasi visual dan mengaplikasikannya dalam penciptaan karya desain-grafis.

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL			
			KRITERIA PENETAPAN KETUNTASAN			NILAI KKM
			Kompleksi tas	Daya dukung	Intake	
8.3.1	Membuat elemen teks pada Produk desain komunikasi Visual : Judul / sub judul, body Copy (membuat satu baris Teks judul pendek rata tengah Dengan huruf sans serif tebal sama).	<ul style="list-style-type: none"> Mendesripsikan deinisi dari Huruf Sans Serif Tebal Sama Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Huruf Sans Serif Tebal Sama Menyebutkan karakter Huruf Sans Serif Tebal Sama Memiliki nilai estetik, dan tingkat keterbacaan tinggi serta kreatif Menghasilkan ilustrasi gambar kemasan produk kubistis secara kreatif / inovatif dan tepat waktu Membuat satu baris slogan pendek rata largah secara mandiri dengan teliti 	75	70	74	73,00
			75	70	75	73,33
			75	75	78	76,00
			75	70	70	71,67
			75	70	70	71,67
			75	72	70	72,33
			75			73,00

PENETAPAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN (SMSR)
 ALOKASI WAKTU :
 MATA PELAJARAN : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 KODE KOMPETENSI : 084.SK.03
 STANDAR KOMPETENS : Memahami unsur tanda niaga / logo pada desain komunikasi visual dan mengaplikasikannya dalam penciptaan karya desain grafis.
 KELAS / SEMESTER : X DKV / GASAL

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL			
			KRITERIA PENETAPAN KETUNTASAN			NILAI KKM
			Kompleksitas	Daya dukung	Intake	
8.2.2.2	Membuat elemen gambar pada	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendeskripsikan definisi dari Tanda Niaga 	75	70	72	72,33
	Pada produk desain komuni	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Tanda Niaga 	70	75	70	71,67
	Kasi visual : logotype dan	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan dan membedakan jenis-jenis Tanda Niaga dengan baik dan benar secara <i>teliti</i>. 	75	75	78	76,00
	Logogram.	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki nilai kekhazanah, tingkat keterbacaan tinggi, sederhana, mudah diingat, serta mudah dihubungkan/diasosiasikan dengan citra suatu perusahaan. 	70	75	70	71,67
	(membuat desain merak cagang	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain gambar logo suatu bandan usaha secara <i>mandiri dan teliti</i>. 	75	75	70	73,33
	/ logo badan usaha)					73,00

PENETAPAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

: SMK NEGERI 3 KASIHAN (SMSR)
 :
 N : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 ER : X DKV / GASAL
 KODE KOMPETENSI : 084.SK.03
 STANDAR KOMPETENS : Memahami unsur tanda niaga / logo pada desain komunikasi visual dan mengaplikasikan dalam penciptaan karya desain grafis.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL			
		KRITERIA PENETAPAN KETUNTASAN			NILAI KKM
		Kompleksitas	Daya dukung	Intake	
at elemen gambar pada	• Mampu mendeskripsikan definisi dari Tanda Niaga	75	70	72	72,33
oduk desain komuni	• Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Tanda Niaga	70	75	70	71,67
ual : logotype dan	• Menyebutkan dan membedakan jenis-jenis Tanda Niaga dengan baik dan benar secara <i>teliti</i> .	75	75	78	76,00
m.	• Memiliki nilai kekhasan, tingkat keterbacaan tinggi, sederhana, mudah diingat, serta mudah dihubungkan/diasosiasikan dengan citra suatu perusahaan.	70	75	70	71,67
at desain merak dagang	• Membuat desain gambar logo suatu bandan usaha secara <i>mandiri</i> dan <i>teliti</i> .	75	75	70	73,33
dan usaha)					73,00

PEMETAAN STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR

PROGRAM STUDI : DSR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 KELAS : X
 SEMESTER : Gasal

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	POKOK MATERI	SEMESTER	ALOKASI WAKTU
8. Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)	8.1. Mendiskripsikan unsur-unsur produk desain komunikasi visual	Ekplorasi gambar iklan sederhana.	Gasal	16 jp
	8.2. Membuat elemen gambar pada produk desain komunikasi visual			
	8.2.1. Membuat elemen gambar kemasan produk			
	8.2.1.1. Membuat gambar kemasan produk kubistis	Gambar hitam putih kemasan produk kubistis.	Gasal	20 jp
	8.2.1.2. Membuat gambar kemasan produk silindris	Gambar berwarna kemasan produk silindris	Gasal	20 jp
	8.2.2. Membuat elemen gambar logotype dan logogram			
	8.2.2.1. Teknik pembesaran logo	Teknik pembesaran logo menggunakan skala.	Gasal	24 jp
	8.2.2.2. Membuat logo merek dagang / badan usaha	Tanda niaga / merek dagang / logo badan usaha.	Genap	24 jp
	8.3. Membuat elemen teks pada produk desain komunikasi visual : judul, sub judul, body copy, splash, banner, closing word dll.			
	8.3.1. Membuat satu baris judul pendek rata tengah	Teks tulisan / slogan pendek rata tengah dengan huruf tebal sama.	Genap	16 jp
	8.3.2. Membuat dua baris sub judul rata tengah	Teks tulisan / slogan rata tengah dengan huruf tebal tipis.	Genap	24 jp
				144 jp

SMK NEGERI 3
KASIHAN

PENETAPAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

F/751WK/127
16 Juli 2012

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 KASIHAN (SMSR)
ALOKASI WAKTU :
MATA PELAJARAN : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS / SEMESTER : X DKV / GASAL

KODE KOMPETENSI : 084.SK.03
STANDAR KOMPETENS : Memahami unsur tanda niaga / logo pada desain komunikasi visual dan mengaplikasikannya dalam penciptaan karya desain grafis.

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL			
			KRITERIA PENETAPAN KETUNTASAN			NILAI KKM
			Kompleksi tas	Daya dukung	Intake	
8.3.2	Membuat elemen teks pada	• Mampu mendeskripsikan definisi dari Huruf Sans Serif Tebal Tipis	75	70	72	72,33
	Produk desain komunikasi	• Menjelaskan fungsi dan tujuan dari pembuatan Huruf Sans Serif Tebal Tipis dengan	70	75	70	71,67
	Visual : splash, banner dan	• Menyebutkan karakter Huruf Sans Serif Tebal Tipis	75	75	78	76,00
	Closing word (membuat dua baris	• Memiliki nilai estetik, dan tingkat keterbacaan tinggi dan kreatif.	70	75	70	71,67
	Teks sub judul rata tengah	• Membuat dua baris slogan rata tengah secara <i>tehti, mandiri</i> dengan penuh <i>ranggung jawab</i> .	75	75	70	73,33
	Dengan huruf sans serif tebal (tipis).		1			73,00

Kesimpulan : Penetapan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran DKV
Kelas X DKV, Semester Gasal Th. Pelajaran 2012 – 2013 adalah

73,08



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL

Jl. PG. MADUKISMO (BUGISAN) YOGYAKARTA Telp. (0274) 364947 KP. 55182

PROGRAM TAHUNAN / SEMESTER GASAL
Tahun Pelajaran 2013 / 2014

Mata Pelajaran : Dasar Desain Komunikasi Visual
Kelas : X DKV
Pembina : M. Zumarudin, S.Pd.


No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Semester	Alokasi waktu	Keterangan
8	Memperiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)			
	8.1. Mendiskripsikan unsur-unsur produk desain komunikasi visual	GASAL	16 jam	Tugas 1
	8.2. Membuat elemen gambar pada produk desain komunikasi visual			
	8.2.1. Membuat elemen gambar kemasan produk			
	8.2.1.1. Membuat gambar kemasan produk kubistis	GASAL	20 jam	Tugas 2
	8.2.1.2. Membuat gambar kemasan produk silindris	GASAL	20 jam	Tugas 3
	8.2.2. Membuat elemen gambar logotype dan logogram			
	8.2.2.1. Teknik pembesaran logo	GASAL	24 jam	Tugas 4
	8.2.2.2. Membuat logo merek dagang / badan usaha	GASAL	24 jam	Tugas 5
	8.3. Membuat elemen teks pada produk desain komunikasi visual : judul, sub judul, body copy, splash, banner, closing word dll.			
	8.3.1. Membuat satu baris judul pendek rata tengah	GASAL	16 jam	Tugas 6
	8.3.2. Membuat dua baris sub judul rata tengah	GASAL	24 jam	Tugas 7
	JUMLAH PERTEMUAN		144 jam	36 x

Keterangan : 1 jam pelajaran (45 menit).

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 3 Kasihan Bantul

Bantul, 15 Juli 2013
Guru .

Drs. RAKHAMAT SUPRIYONO, M.Pd
NIP. 195804061986031013


M. ZUMARUDIN, S.Pd
NIP. 196408111989031004

PROGRAM TAHUNAN

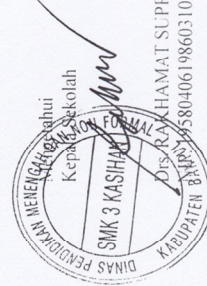
Mata Pelajaran : Dasar Desain Komunikasi Visual
Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Kasihan (X DKV)

Tahun Ke / Semester : I / Gasal
Tahun Pelajaran : 2013 / 2014

Semester	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	Keterangan
Gasal	8. Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)		
	8.1. Mendiskripsikan unsur-unsur produk desain komunikasi visual	16 jam pelajaran	4 X pertemuan
	8.2. Membuat elemen gambar pada produk desain komunikasi visual		
	8.2.1. Membuat elemen gambar kemasan produk		
	8.2.1.1. Membuat gambar kemasan produk kubistis	20 jam pelajaran	5 X pertemuan
	8.2.1.2. Membuat gambar kemasan produk silindris	20 jam pelajaran	5 X pertemuan
	8.2.2. Membuat elemen gambar logotype dan logogram		
	8.2.2.1. Teknik pembesaran logo	24 jam pelajaran	6 X pertemuan
	8.2.2.2. Membuat logo merek dagang / badan usaha	24 jam pelajaran	6 X pertemuan
	8.3. Membuat elemen teks pada produk desain komunikasi visual : judul, sub judul, body copy, splash, banner, closing word dll.		
	8.3.1. Membuat satu baris judul pendek rata tengah	16 jam pelajaran	4 X pertemuan
	8.3.2. Membuat dua baris sub judul rata tengah	24 jam pelajaran	6 X pertemuan
	Jumlah	144 jam pelajaran	36 X pertemuan

Bantul, 15 Juli 2013

Kepala Sekolah



Drs. RAHMAT SUPRIYONO, M.Pd
NIP. 195804061986031013

Guru Mata Diklat

68

M. ZUMARUDIN, S.Pd
NIP. 196408111989021004

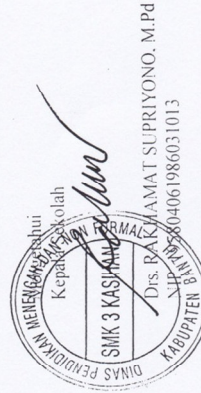
[Handwritten signature]

PROGRAM TAHUNAN

Mata Pelajaran : Dasar Desain Komunikasi Visual
 Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Kasihan (X DKV)

Tahun Ke : 1 / Genap
 Tahun Pelajaran : 2013 / 2014

Semester	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu	Keterangan
Genap	8. Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)		
	8.4. Membuat tata letak pada produk desain komunikasi visual : format horisontal dan vertikal		
	8.4.1. Membuat eksplorasi lay out desain iklan sederhana	12 jam pelajaran	3 X pertemuan
	8.4.2. Membuat lay out desain vertikal iklan surat kabar hitam putih	12 jam pelajaran	3 X pertemuan
	8.4.3. Membuat lay out desain horisontal iklan surat kabar hitam putih	16 jam pelajaran	4 X pertemuan
	8.4.4. Membuat lay out desain vertikal iklan surat kabar berwarna	16 jam pelajaran	4 X pertemuan
	8.4.5. Membuat lay out desain horisontal iklan surat kabar berwarna	16 jam pelajaran	4 X pertemuan
	Jumlah	72 jam pelajaran	18 X pertemuan



Bantul, 15 Juli 2012

Guru Mata Diklat

M. A. MARUDIN, S.Pd.
 NIP. 196408111989021004

ANALISIS KOMPOSISI KOMPONEN PENGAJARAN

I. IDENTITAS

1. Tahun ke / Semester : X / Gasal
2. Mata Diklat : Dasar DKV
3. Program : Produktif

II. ALOKASI WAKTU

ASPEK KOMPONEN	ALOKASI	PELAKSANAAN	PENYIMPANGAN
1. Yang ditetapkan dalam Kurikulum	144 jam	144 jam	- jam
2. 2.1. Tatap Muka	120 jam	120 jam	- jam
2.2. Evaluasi Kompetensi	8 jam	8 jam	- jam
2.3. Evaluasi Sumatif	8 jam	8 jam	- jam
2.4. Cadangan Waktu	8 jam	8 jam	- jam
Jumlah	144 jam	144 jam	70

ANALISIS MINGGU EFEKTIF

Mata Pelajaran : Dasar DKV
 Tahun Ke : I
 Program Keahlian : Seni Rupa – DKV
 Semester / Tahun : GASAL / 2012 / 2013

Rincian :

Jumlah Jam Pembelajaran yang efektif :
 17 Minggu X 8 Jam Pelajaran = 144 Jam Pelajaran = 36 X Pertemuan.

Digunakan untuk :

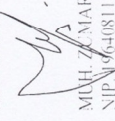
Pembelajaran Teori : 24 Jam
 Pembelajaran Praktik : 76 Jam
 Evaluasi Kompetensi : 20 Jam
 Evaluasi Sumatif : 16 Jam
 Waktu Cadangan : 8 Jam

Jumlah : 144 Jam

No	Bulan	Banyaknya minggu dalam semester	Banyaknya minggu yang tidak efektif	Banyaknya minggu efektif
1	Juli	5	3	2
2	Agustus	4	2	2
3	September	5	-	5
4	Oktober	5	-	5
5	November	4	-	4
6	Desember	5	5	-
Jumlah		28	10	18

Bantul, 15 Juli 2013

Guru Mata Diklat



M. H. Z. MARUDIN, S.Pd.
 NIP. 19640811 198902 1 004

ANALISIS PROGRAM SEMESTER

Program Studi : Seni Rupa
Mata Pelajaran : Dasar Disain Komunikasi Visual

Waktu : 144 jam / 36 X pertemuan
Semester / Tahun : Gasal / 2012 / 2013

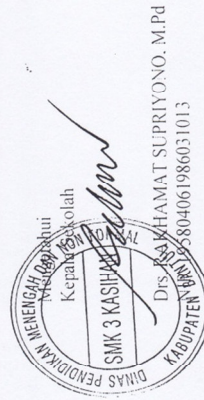
No	Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	Jumlah Jam	Juli					Agustus					September					Oktober					Nopember					Desember				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	8. Mempersiapkan pembuatan produk desain komunikasi visual (free design)																															
	8.1. Mendiskripsikan unsur-unsur produk desain komunikasi visual	16 jp					8	8																								
	8.2. Membuat elemen gambar pada produk desain komunikasi visual																															
	8.2.1. Membuat elemen gambar kemasan produk																															
	8.2.1.1. Membuat gambar kemasan produk kubistis	20 jp										8	8	4																		
	8.2.1.2. Membuat gambar kemasan produk silindris	20 jp																														
	8.2.2. Membuat elemen gambar logotype dan logogram																															
	8.2.2.1. Teknik pembesaran logo	24 jp																														
	8.2.2.2. Membuat logo merek dagang / badan usaha	24 jp																														

No	Kompetensi Dasar	Jumlah Jam	Juli					Agustus					September					Oktober					Nopember					Desember				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	8.3. Membuat elemen teks pada produk desain komunikasi visual : judul, sub judul, body copy, splash, banner, closing word dll.																															
	8.3.1. Membuat satu baris judul pendek rata tengah	16 jp																8														
	8.3.2. Membuat dua baris sub judul rata tengah	24 jp																														
	Ulangan Umum Praktek																															

Bantul, 15 Juli 2013

Guru Mata Diklat

M. XUNARUDIN, S.Pd.
NIP. 196408111989021004



Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR)
Mata Pelajaran	: Dasar Disain Komunikasi Visual
Kelas/Semester	: 1/1 (satu)
Standar Kompetensi	: Memahami unsur tanda niaga / logo pada disain komunikasi visual dan mengaplikasikan dalam penciptaan karya disain grafis.
Kompetensi Dasar	: Membuat elemen desain komunikasi visual tanda niaga dengan membuat desain merek dagang / logo badan usaha.
Kode Kompetensi	: 3.2
Indikator	: - Mampu mendefinisikan pengertian dari Tanda Niaga - Mengetahui fungsi Tanda Niaga. - Mengetahui tujuan pembuatan Tanda Niaga. - Mampu membedakan jenis-jenis Tanda Niaga - Menjelaskan ciri-ciri Tanda Niaga yang baik serta dapat menyebutkan jenis Tanda Niaga dengan baik dan benar - Mampu membuat/mencipta Tanda Niaga sendiri yang menghasilkan desain yang baik, menarik, dan komunikatif.
Karakter Bangsa	: - kreatif dan inovatif - teliti - Tepat Waktu
KKM	: 73
Alokasi Waktu	: 12 jp (3 X pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan dapat:

1. Siswa dapat mendefinisikan pengertian dari Tanda Niaga
2. Siswa dapat mengetahui fungsi Tanda Niaga.
3. Siswa dapat mengetahui tujuan pembuatan Tanda Niaga.
4. Siswa dapat dan mampu membedakan jenis-jenis Tanda Niaga
5. Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri Tanda Niaga yang baik serta dapat menyebutkan jenis Tanda Niaga dengan baik dan benar
6. Siswa mampu membuat/mencipta Tanda Niaga sendiri yang menghasilkan desain yang baik, menarik, dan komunikatif.

B. Materi Pelajaran

Tanda Niaga (tanda/merk dagang) yang dalam bahasa Desain Grafis biasa dikenal dengan *Trade Mark* adalah identitas dari pembuat/produsen produk dari suatu perusahaan/lembaga dalam bentuk tulisan nama, tanda, atau logo. Adapun fungsi dari pembuatan tanda niaga ini adalah merupakan suatu cara perusahaan/lembaga untuk memvisualkan perusahaannya dengan

tujuan agar perusahaan/lembaga tersebut memiliki ciri khas tersendiri dan juga agar dapat dibedakan dengan perusahaan yang lainnya, sehingga mudah dikenali dan diingat oleh konsumen atau pemakai produk.

Secara garis besar Tanda Niaga dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- Tanda Niaga dalam bentuk logo type.
Tanda niaga dalam bentuk logo type adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau symbol dengan kata lain hanya berupa tulisan. (sinonim) singkatan (TVRI, BRI, BCA) dll.
- Tanda Niaga dalam bentuk leter mark adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau symbol dengan kata lain hanya berupa tulisan dan terbaca.
- Tanda Niaga dalam bentuk logo gram (kombinasi).
Tanda niaga dalam bentuk logo gram adalah logo/tanda yang memiliki gambar/symbol dan tulisan .

Visualisasi tanda niaga atau logo yang baik menurut **David E. Carter**, mencakup beberapa hal:

- *Original and Distinctive*, atau memiliki keunikan dan daya beda yang jelas.
- *Legible*, mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- *Simple*, sederhana dalam pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- *Memorable*, cukup mudah untuk diingat karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang relatif lama.
- *Easily associated with the company*, logo yang baik akan mudah dihubungkan/diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan.
- *Easily adaptable for all graphic media*, faktor kemudahan aplikasi logo pada berbagai media menyangkut bentuk, warna, maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada saat proses perancangan agar tidak menimbulkan kesulitan dalam penerapannya.

C. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang cocok digunakan dalam menyampaikan materi ini adalah: ceramah yang kemudian dikembangkan dengan tanya jawab, dan menunjukkan gambar selanjutnya diteruskan dengan Peragaan / demonstrasi dan praktik.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

a. PERTEMUAN PERTAMA

1. Kegiatan Pendahuluan :

- a. Motivasi : Anak dikondisikan siap menerima pelajaran.
- b. Appersepsi : Tanya jawab berbagai hal terkait dengan wawasan siswa mengenai materi yang diajarkan.

2. Kegiatan Inti

Menerangkan tentang Tanda Niaga (merek dagang) tentang pengertian, fungsi, tujuan, jenis- jenis, ciri-ciri Tanda Niaga yang baik, dan cara penciptaannya menunjukkan beberapa contoh format *lay out* dan peragaan, dengan tujuan untuk memancing kreativitas peserta didik, penugasan praktik membuat disain alternatif untuk nama suatu produk (merek dagang) dengan farisasi model huruf dan aksen bentuk.

3. Kegiatan akhir

Setelah materi selesai disampaikan, Guru mengevaluasi hasil praktik dan mempersiapkan untuk pembelajaran minggu berikutnya.

b. PERTEMUAN KEDUA

1. Kegiatan Pendahuluan :

- a. Motivasi : Anak dikondisikan siap menerima pelajaran.
- b. Appersepsi : Tanya jawab berbagai hal terkait dengan pengerjaan tugas mengenai materi yang diajarkan minggu yang lalu.

2. Kegiatan Inti

Penyelesaian lay out disain alternatif dan penentuan alternatif pilihan, untuk dipindahkan menjadi gambar jadi pada kertas gambar dengan pewarnaan.

3. Kegiatan akhir

Guru mengevaluasi hasil praktik dan mempersiapkan untuk pembelajaran minggu berikutnya.

c. PERTEMUAN KETIGA

1. Kegiatan Pendahuluan :

- a. Motivasi : Anak dikondisikan siap menerima pelajaran.
- b. Appersepsi : Tanya jawab berbagai hal terkait dengan kelanjutan tugas minggu lalu.

2. Kegiatan Inti

Penyelesaian pewarnaan dan finising tugas

3. Kegiatan akhir

Guru mengevaluasi hasil praktik dan mempersiapkan untuk pembelajaran minggu berikutnya.

E. Alat / Bahan / Sumber Belajar

1. Alat yang digunakan : Pensil, kertas, penggaris, penghapus.
2. Bahan / Media yang digunakan : Cat air, kertas pada larang.
3. Buku yang digunakan sebagai sumber belajar untuk materi ini adalah:
 - Basuki, Freddy Adiono. 2000. *Komunikasi Grafis*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
 - Kasali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta, Pustaka Utama Grafiti.
 - Basuki, Freddy Adiono. 2001. *Hand Out Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual1*.

F. Penilaian

Teknik : - Partisipasi dalam kegiatan.
 - Penyelesaian tugas praktik.
 - Partisipasi dalam diskusi / pembahasan.
 - Pendalaman.

Bentuk Instrumen : - Soal uraian
 - Unjuk kerja

Contoh Intrumen :

Soal teori : 1. Apakah tanda niaga itu ?
 2. Apa fungsi tanda niaga ?.

3. Sebutkan tujuan pembuatan tanda niaga.
4. Sebutkan jenis-jenis tanda niaga.
5. Apa ciri-ciri tanda niaga yang baik itu ?

Soal parektik : 6. Buatlah tanda niaga dengan ketentuan ketentuan sebagai berikut:

- Nama perusahaan/lembaga bebas
- Sket desain alternatif minimal 3
- Tanda Niaga boleh dalam bentuk logo type atau logo gram

Teknik pewarnaan dengan menggunakan teknik basah (plakat).

Kunci jawaban :

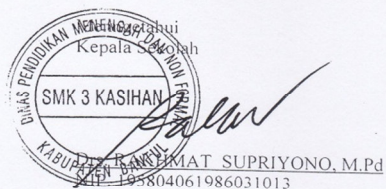
1. Tanda Niaga (tanda/merk dagang) yang dalam bahasa Desain Grafis biasa dikenal dengan *Trade Mark* adalah identitas dari pembuat/produsen produk dari suatu perusahaan/lembaga dalam bentuk tulisan nama, tanda, atau logo.
2. Adapun fungsi dari pembuatan tanda niaga ini adalah merupakan suatu cara perusahaan/lembaga untuk memvisualkan perusahaannya .
3. Tujuannya adalah agar perusahaan/lembaga tersebut memiliki ciri khas tersendiri dan juga agar dapat dibedakan dengan perusahaan yang lainnya. sehingga mudah dikenali dan diingat oleh konsumen atau pemakai produk.
4. Jenisnya adalah sebagai berikut :
 - Tanda Niaga dalam bentuk logo type adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau symbol dengan kata lain hanya berupa tulisan. (sinonim) singkatan (TVRI, BRI, BCA) .
 - Tanda Niaga dalam bentuk leter mark adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau symbol dengan kata lain hanya berupa tulisan dan terbaca.
 - Tanda Niaga dalam bentuk logo gram (kombinasi). adalah logo/tanda yang memiliki gambar/symbol dan tulisan
5. Ciri-ciri tanda niaga yang baik adalah
 - orisinil punya keunikan dan daya beda yang jelas.
 - mudah terbaca meki dalam ukuran yang berbeda-beda.
 - mudah dimengerti / dipahami
 - mudah diingat karena keunikannya.
 - mudah diasosiasikan dengan jenis perusahaannya
6. Adanya hasil gambar desain tanda niaga / logo /merek dagang suatu badan usaha menggunakan pewarnaan cat poster.

SKOR PENILAIAN :

No	Aspek yang dinilai	Skor	Penilaian				Angka
			Abjad				
			A	B	C	D	
1	Persiapan	10 %					
2	Proses	20 %					
3	Sikap	10 %					
4	Hasil Karya	50 %					
5	Ketepatan Waktu	10 %					
Jumlah Skor		100 %	Jumlah Nilai Angka				
Nilai Akhir (NA)		100	Nilai Akhir (NA)				

Keterangan : A = Sangat baik : 90 – 100
 B = Baik : 80 – 89,9
 C = Cukup : 70 – 79,9
 D = Kurang : 60 – 69,9

Jumlah Skor = Nilai Akhir (NA)



Bantul, 15 Juli 2013.

Guru Mata Pelajaran

M. ZUMARUDIN, S.Pd
 NIP. 196408111989021004



Logo Gram Semen Gresik



Logo Gram Motor Honda



Logo Type Nokia



Logo Gram Kingston



Logo Type Bola



Logo Gram PC plus

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR)
Mata Pelajaran	: Dasar Disain Komunikasi Visual
Kelas/Semester	: X/1 (satu)
Standar Kompetensi	: Memahami unsur tanda niaga / logo pada disain komunikasi visual dan mengaplikasikan dalam penciptaan karya disain grafis.
Kompetensi Dasar	: Membuat elemen desain komunikasi visual tanda niaga dengan membuat desain merek dagang / logo badan usaha.
Kode Kompetensi	: 3.2
Waktu	: 12 jp (3 x tatap muka)

I. PENDAHULUAN

Tanda Niaga (tanda/merk dagang) yang dalam bahasa Desain Komunikasi Visual biasa dikenal dengan *Trade Mark* adalah identitas dari pembuat/produsen produk dari suatu perusahaan/lembaga dalam bentuk tulisan nama, tanda, atau logo. Adapun tujuan dari pembuatan tanda niaga ini adalah merupakan suatu cara perusahaan/lembaga untuk memvisualkan perusahaannya dengan tujuan agar perusahaan/lembaga tersebut memiliki ciri khas tersendiri dan juga agar dapat dibedakan dengan perusahaan yang lainnya, sehingga mudah dikenali dan diingat oleh konsumen atau pemakai produk.

Secara garis besar Tanda Niaga dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- Tanda Niaga dalam bentuk logo type.

Tanda niaga dalam bentuk logo type adalah logo/tanda yang tidak memiliki gambar atau symbol dengan kata lain hanya berupa tulisan.

- Tanda Niaga dalam bentuk logo gram.

Tanda niaga dalam bentuk logo gram adalah logo/tanda yang memiliki gambar/symbol.

Visualisasi tanda niaga atau logo yang baik menurut **David E. Carter**, mencakup beberapa hal:

- *Original and Distinctive*, atau memiliki keunikan dan daya beda yang jelas.
- *Legible*, mempunyai tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- *Simple*, sederhana dalam pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- *Memorable*, cukup mudah untuk diingat karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang relatif lama.
- *Easily associated with the company*, logo yang baik akan mudah dihubungkan/diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan.

- *Easily adaptable for all graphic media.* faktor kemudahan aplikasi logo pada berbagai media menyangkut bentuk, warna, maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada saat proses perancangan agar tidak menimbulkan kesulitan dalam penerapannya.

II. TUJUAN

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan dapat:

- Siswa dapat mendefinisikan pengertian dari tanda niaga
- Siswa dapat mengetahui dan mampu membedakan jenis-jenis tanda niaga
- Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri tanda niaga yang baik serta dapat menyebutkan jenis tanda niaga.
- Siswa mampu membuat tanda niaga yang menghasilkan komposisi yang sistematis untuk mencapai hasil desain yang baik, menarik, dan komunikatif.

III. ALAT DAN BAHAN

Alat : pensil, penghapus, penggaris, palet, kuas.
Bahan : kertas, cat/tinta, pewarna, air.

IV. KESELAMATAN KERJA

- Bekerja sesuai prosedur.
- Mentaati tata tertib yang ada.
- Mengerjakan tugas secara seksama sesuai tugas dari guru.
- Memperhatikan petunjuk pembimbing.
- Menggunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya.
- Menjaga ketenangan dan kebersihan kelas.
- Tertib dan tekun dalam berkarya.
- Membersihkan alat dan ruang kerja (kelas atau studio tempat praktek berlangsung).
- Menyajikan karya secara bersih dan rapi.

V. LANGKAH/GAMBAR/RAGAM KERJA

1. Persiapan

- Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, sebagaimana dijelaskan dalam lembar kerja.
- Mencari/mengumpulkan beberapa referensi benda pelatihan yang berkaitan dengan materi sebagai bahan kajian atau tolok ukur dalam berkarya.

2. Proses Pengerjaan

- Membuat sket desain Tanda Niaga.
- Sket alternatif minimal 3.
- Setelah sket terpilih, kemudian dipindahkan ke kertas gambar ukuran A3 untuk kemudian diwarnai.

3. Persiapan Akhir

Setelah sket desain Tanda Niaga terpilih, selanjutnya dipindahkan ke kertas gambar ukuran A3, maka untuk penyelesaiannya, desain Tanda Niaga tersebut diwarnai sesuai dengan kebutuhan, dan untuk pewarnaan bisa menggunakan Cat Air.

VI. LATIHAN/PENUGASAN

Setelah membuat Tanda Niaga dari mencontoh, sekarang cobalah membuat/mencipta Tanda Niaga sendiri, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Nama perusahaan/lembaga bebas
- Sket desain alternatif minimal 3
- Tanda Niaga boleh dalam bentuk logo type atau logo gram.
- Teknik pewarnaan dengan menggunakan teknik basah (plakat).



Mengetahui,
Kepala SMK
SMK 3 KASIHAN
Drs. Rakmat Supriyono, M.Pd
NIP. 19804061986031013

Bantul, 15 Juli 2013

Guru Pembimbing

Mun. Zumarudin, S.Pd.
NIP. 196408111989021004

Hasil perbaikan dari karya peserta didik yang nilainya kurang dari KKM

Keterangan : Nama Peserta didik (Nilai setelah remedial)



Gambar X : Adelia Aptasani (74)



Gambar XI : Dimas Ardyan Putra (74)



Gambar XII : Febi Syahnisa (78)



Gambar XIII : Jessica Hana Rizkyana (85)



Gambar XIV : Vivi Kurnia Kumala Sari (90)

Hasil Karya Peserta didik yang memenuhi KKM

Keterangan : Nama Peserta didik (Nilai)



Gambar XV : Arif syam Tidar (73)



Gambar XVI : Aziz Rozaqi (97)



Gambar XVII : Bagus Suryo Saputro (80)



Gambar XVIII : Bima al kausar (85)



Gambar XIX : Dafi restu Aji (89)



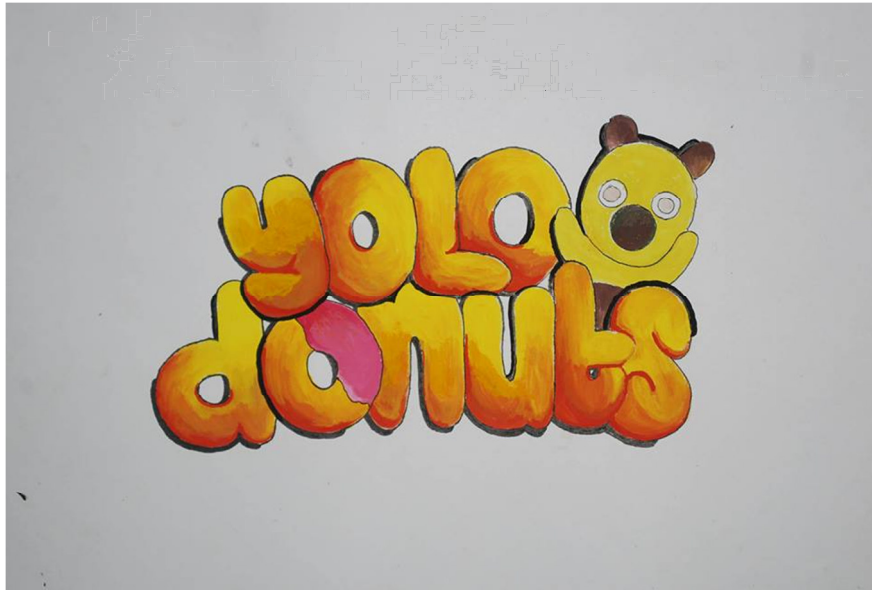
Gambar XX : Damai Rinjani (79)



Gambar XXI : Deny Rahmat Nugrihi (96)



Gambar XXII : Diki Ulung Dewangga (94)



Gambar XXIII : Dirada Adhi Mahendra (92)



Gambar XXIV : Dwi Rahayu Widiastuti (78)



Gambar XXV : Eka Wahyu Pratiwi (90)



Gambar XXVI : Hani Fatmalasari (78)



Gambar XXVII : Herban Opal Ali Endrika (95)



Gambar XXVIII : Irsalina Gaisani (80)



Gambar XXIX : Jalu Anggita Putra (73)



Gambar XXX : Julian Kurniawan (80)



Gambar XXXI : Lulu Aundhia Allam (89)



Gambar XXXII : Lutfita Riskya Larasati (97)



Gambar XXXIII : Marita Dwi Asriyani (74)



Gambar XXXIV : Miga Dyah Pinasti (92)



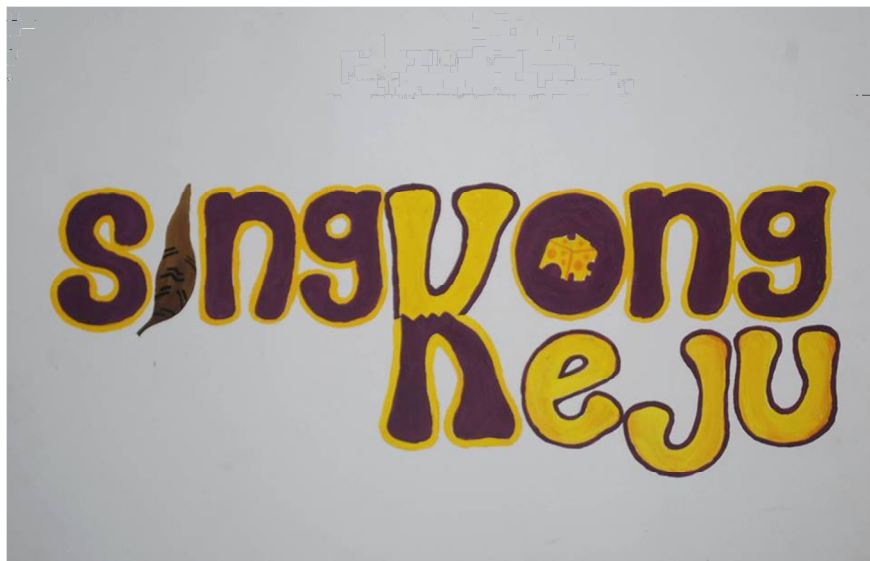
Gambar XXXV : Novia Mustika Sari (79)



Gambar XXXVI : Rachma Nur Anisa Sudary (88)



Gambar XXXVII : Risqi Sheni Setyardi (94)



Gambar XXXVIII : Sherin Agetacia Christy (85)



Gambar XXXIX : Syahrir Bagas Jati (95)




Gambar XM : Syahrul Fathan Alfernad (73)




Gambar XMI : Syifa'ashar Qadry Sagista (76)



Gambar XMII : Tiara Yulianingtyas (95)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)
Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta 55182 Telp./Fax. (0274) 374947
E - mail : smk3kashan@yahoo.com web site : smsrjogja.sch.id



ANALISIS EVALUASI HASIL BELAJAR
(MATA PELAJARAN PRODUKTIF)

Kompetensi Keahlian : DKV Tahun Pelajaran : 2013/2014
Kelas / Smt : X DKV 1 / Gasal Jenis Tes : Membuat Logo
Mata Pelajaran : DKV Kompetensi : Membuat Tanda Niaga
KKM : 73

No	Nama	Indikator Nilai					Jml Skor	NILAI AKHIR	Ke tercapaian (%)	Ketuntasan	
		Bobot	1	2	3	4				5	Ya
1	ADELIA APTASANI	10%	60	75	75	72	75	72	72		✓
2	ARIF SYAM TIDAR		65	70	70	76	75	73	73	✓	
3	AZIZ ROZAQI		97	97	97	97	97	97	97	✓	
4	BAGUS SURYO SAPUTRO		60	70	80	90	70	80	80	✓	
5	BHIMA AL KAUSAR		75	85	70	90	85	85	85	✓	
6	DAFI RESTU AJI		90	90	85	90	85	89	89	✓	
7	DAMAI RINJANI		60	70	80	88	70	79	79	✓	
8	DENY RAHMAT NUGROHO		95	95	95	97	95	96	96	✓	
9	DICY ULUNG DEWANGGA		95	95	95	94	90	94	94	✓	
10	DIMAS ARDYAN PUTRA		70	75	70	72	70	72	72		✓
11	DIRADA ADHI MAHENDRA		90	90	90	94	90	92	92	✓	
12	DWI RAHAYU WIDIASTUTI		75	75	75	81	75	78	78	✓	
13	EKA WAHYU PRATIWI		90	90	89	90	91	90	90	✓	
14	FEBY SYAHNISA		70	70	70	73	75	72	72		✓
15	HANI FATMALASARI		60	70	65	88	75	78	78	✓	
16	HERBAN OPAL ALI ENDRIKA		90	95	90	98	90	95	95	✓	
17	IRSALINA GAISANI		75	75	80	83	80	80	80	✓	
18	JALU ANGGITA PUTRA		70	70	70	76	70	73	73	✓	
19	JESSICA HANA RIZKYANA		70	70	75	72	75	72	72		✓
20	JULIAN KURNIAWAN		60	70	80	90	70	80	80	✓	
21	LULU AUNDHIA ALLAM		90	90	85	90	85	89	89	✓	
22	LUTFITA RISKYA LARASATI		95	98	98	97	96	97	97	✓	
23	MARITA DWI ASRIYANI		70	70	75	75	80	74	74	✓	
24	MIGA DYAH PINASTI		90	90	90	94	90	92	92	✓	
25	NOVIA MUSTIKA SARI		90	70	90	79	75	79	79	✓	
26	RACHMA NUR ANISA SUDARY		90	90	80	88	90	88	88	✓	
27	RISQI SHENI SETYARDI		95	95	95	94	90	94	94	✓	
28	SHERIN AGETACIA CHRISTY		75	85	70	90	85	85	85	✓	
29	SYAHRIR BAGAS JATI		95	95	95	95	95	95	95	✓	
30	SYAHRUL FATHAN ALFERNAD		70	75	75	73	70	73	73	✓	
31	SYIFA'ASHAR QADRY SAGISTA		75	70	80	79	70	76	76	✓	
32	TIARA YULIANINGTYAS		95	90	90	98	95	95	95	✓	
33	VIVI KURNIA KUMALA SARI		70	75	70	72	70	72	72		✓

Indikator 1 : Persiapan Kerja Skor /bobot : 10%

Indikator 2 : Proses Kerja Skor /bobot : 20%

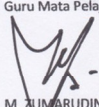
Indikator 3 : Sikap Kerja Skor /bobot : 10%

Indikator 4 : Hasil Karya Skor /bobot : 50 %

Indikator 5 : Ketepatan Waktu Skor /bobot : 10%

Bantul, September 2013

Guru Mata Pelajaran



M. ZUMARUDIN, S.Pd
NIP.196408111989021004

Total : Skor /bobot : 100%

(MATA PELAJARAN PRODUKTIF)

Bidang Keahlian : SENI RUPA Mata Pelajaran : DKV
Kompetensi Keahlian : DKV Kompetensi : membuat Logo
Kelas / Smt / Th Pelajaran : X DKV 1 / Gasal / 2013-2014 Sub Kompetensi : Membuat Tanda Niaga
Jenis Tes : Praktik Media Iklan KKM : 73

ANALISIS HASIL ULANGAN PERBAIKAN

No	Nama	Indikator Nilai					Jml Skor	NILAI AKHIR	Keterc apaian		Ketuntasan	
		1	2	3	4	5			(%)	Ya	Tdk	
		10%	20%	10%	50%	10%						
1	ADELIA APTASANI	60	75	75	76	75	74	74	74	✓		
2	DIMAS ARDYAN PUTRA	70	75	70	76	70	74	74	74	✓		
3	FEBY SYAHNISA	70	70	70	84	75	78	78	78	✓		
4	JESSICA HANA RIZKYANA	70	85	75	91	75	85	85	85	✓		
5	VIVI KURNIA KUMALA SARI	70	90	90	97	70	90	90	90	✓		
6												
7												
8												
9												
10												
11												
Jumlah Skor												
Jumlah Skor Maksimal												
Skor Tercapai (%)												


B. PENGAYAAN :

Bentuk Pengayaan : Perorangan / Klasikal *

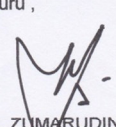
Materi Pengayaan :

HASIL PENGAYAAN

No	Nama	HASIL			keterangan
		Amat Baik	Baik	Cukup	

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 3 Kasihan Bantul

Ds. Rakhmat Supriyono, M.Pd
NIP. 196804061986031013

Bantul, September 2013
Guru ,


M. ZUMARUDIN, S.Pd
NIP. 196408111989021004

**HASIL ANALISIS EVALUASI BELAJAR
(MATA PELAJARAN PRODUKTIF)**

103

1. KETUNTASAN BELAJAR :

- a. Perorangan :
- | | |
|--------------------------------|------------|
| Jumlah siswa yang telah tuntas | : 33 orang |
| Jumlah siswa yang belum tuntas | ; - orang |
| Prosentase ketuntasan belajar | : 100 % |
- b. Klasikal :
- Ketuntasan belajar secara klasika 100 %


2. KESIMPULAN :

- a. Perlu perbaikan secara klasikal untuk materi : Membuat desain logo Tanda Niaga
- a. Perlu perbaikan secara individual siswa nomer Presensi :

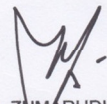
3. KETERANGAN:

- a. Daya serap perorangan :
Seorang Siswa dikatakan telah tuntas bila telah mencapai Skor 75 % atau nilai 73
- b. Daya serap klasikal :
Suatu kelas dikatakan telah tuntas bila terdapat 80 % dari jumlah siswa mencapai daya serap 75 % atau nilai 73

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 3 Kasihan Bantul


Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd
NIP. 195804061986031013

Bantul, September 2013
Guru ,


M. ZUMARUDIN, S.Pd
NIP. 196408111989021004

Diklat / Mata Pelajaran
Kelas / Program
Semester / Tn. Pelajaran

: Disain Komunikasi Visual (DKV)
: X DKV 1
: Gasal Tahun 2013 / 2014

LAPORAN NILAI

KKM : 73

No	Nama Siswa	Partisipasi Kehadiran	Nilai NPK	NILAI TUGAS HARIAN										Ulm. Praktik	Nilai RNTTU	Nilai Raport	DISKRIPSI KOPETENSI
				tugas 1	tugas 2	tugas 3	tugas 4	tugas 5	tugas 6	tugas 7	tugas 8	tugas 9	tugas 10				
1	ADELIA APTASANI	30	100	90	78	79	74	82	79	80	80	80	80	90	81	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
2	ARIF SYAM TIDAR	30	100	80	90	90	73	85	80	78	79	90	90	92	84	87	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
3	AZIZ ROZAQI	30	100	77	78	78	97	78	83	74	82	80	82	82	81	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
4	BAGUS SURYO SAPUTRO	30	100	77	75	78	80	79	79	80	80	80	80	82	79	83	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
5	BHIMA AL KAUTSAR	29	97	65	80	78	85	85	80	78	78	81	81	80	81	84	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
6	DAFI RESTU AJI	30	100	88	90	80	89	91	90	82	90	82	92	92	87	90	Sangat mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
7	DAMAI RINJANI	30	100	75	74	77	96	89	91	90	90	82	91	91	86	88	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
8	DENY RAHMAT NUGROHO	30	100	76	75	75	96	90	82	78	84	89	88	88	83	87	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
9	DICY ULUNG DEWANGGA	30	100	60	77	80	94	88	79	76	80	80	80	80	81	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
10	DIMAS ARDIYAN PUTRA	28	93	60	77	78	74	79	85	83	85	80	80	80	80	83	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
11	DIRADA ADHI MAHENDRA	29	97	90	76	88	92	85	80	95	80	75	86	86	85	87	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
12	DWI RAHAYU WIDIASTUTI	30	100	85	80	83	78	78	80	81	79	83	87	87	81	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
13	EKA WAHYU PRATIWI	30	100	85	85	80	90	80	80	90	90	80	85	85	85	88	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
14	FEBY SYAHNISA	29	97	82	83	83	78	80	82	85	83	85	85	85	83	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
15	HANI FATMALASARI	30	100	85	83	80	78	83	78	80	92	90	86	86	84	87	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
16	HERBAN OPAL ALI ENDRIKA	29	97	79	77	75	95	78	78	79	78	80	82	82	80	83	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.

17	IRSALINA GAISANI	29	97	85	78	84	80	78	85	77	80	78	80	81	84	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
18	JALU ANGGITA PUTRA	29	97	77	80	80	73	85	80	80	90	79	85	81	84	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
19	JESSICA HANU RIZKYANA	30	100	78	78	80	85	79	80	80	78	88	78	80	84	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
20	JULIAN KURNIAWAN	30	100	74	78	78	80	78	80	78	97	80	83	81	84	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
21	LULU AUNDHIA ALLAM	30	100	80	81	79	89	77	80	78	88	80	79	81	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
22	LUTFITA RISKYA LARASATI	30	100	90	80	79	97	87	82	90	85	80	82	85	83	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
23	MARITA DWI ASRIYANI	30	100	78	80	79	74	78	82	85	79	92	83	81	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
24	MIGA DYAH PINASTI	30	100	90	93	90	92	85	90	85	92	92	92	90	92	Sangat mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
25	NOVIA MUSTIKA SARI	30	100	78	78	78	79	80	83	78	79	80	82	80	84	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
26	RACHMA NUR ANISA SUDARY	30	100	80	75	80	88	82	80	80	87	79	90	82	86	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
27	RISQI SHENI SETYARDI	30	100	80	80	80	79	82	82	79	74	88	82	82	86	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
28	SHERIN AGETACIA CHRISTY	30	100	90	93	90	85	92	91	92	92	90	93	91	93	Sangat mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
29	SYAHRUL BAGAS JATI	30	100	78	90	80	95	79	79	78	77	82	80	82	85	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
30	SYAHRUL FATHAN ALFERNAD	30	100	77	79	80	73	77	80	76	78	75	80	78	82	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
31	SYIFA'ASHAR QADRY SAGISTA	30	100	80	79	78	76	80	79	77	76	77	86	79	83	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
32	TIARA YULIANINGTYAS	30	100	90	85	79	95	80	85	79	80	82	90	85	88	Mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.
33	VIVI KURNIA KUMALASARI	30	100	82	82	83	90	82	91	87	88	90	93	89	91	Sangat mampu membuat elemen desain komunikasi visual, gambar ilustrasi produk, teks tulisan, anda juga dan layout iklan dengan baik.

Keterangan :

NRK = RPKK-SENTHUI/10
 NPK = Nilai Partisipasi Keaktifan
 RNTTU = Rincian Nilai Tugas Harian dan Ujian
 NRU = Nilai Raport

Kepala Sekolah

SMK 3 KASIH BERSAMA
 NIP. 435604061986031013

Pembina

M. Zumarudin, S.Pd
 NIP. 196408 119860211

Pembina

Candra Suraisnawa, S.Sn
 NIP.

1

1

F
BANTUAN 15 JUNI 2013
Koperasi Sekolah

BANTUL, 15 Juni 2013
Kantor Subotab

BANTUL, 15 Juni 2013
Kantor Subotab

DATA GEDUNG DAN RUANG
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

NO	NO KODE	FUNGSI RUANG	UKURAN (m ²)	KETERANGAN
1.	GEDUNG A			
1.1	A-1	Kantin Dharma Wanita	90	
1.2	A-2	Praktik Patung Langsung	90	
1.3	A-3	Praktik Patung Cetak	90	
1.4	A-4	Koleksi Patung	90	
1.5	A-5	Praktik DKV Manual	150	
		Jumlah	510	
2.	GEDUNG B			
2.1	B-1	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	88	
2.2	B-2	Lab DKV-1	88	
2.3	B-3	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	72	
2.4	B-4	Lab. DKV-2	80	
2.5	B-5	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	72	
2.6	B-6	Lab. Animasi -1	96	
2.7	B-7	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	80	
2.8	B-8	Lab. Animasi - 2	96	
2.9	B-9	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	80	
2.10	B-10	Lab KKPI	80	
2.11	B-11	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	48	
2.12	B-12	Ruang Kelas Teori Praktik Kls. X	80	
2.13	B-A	KM / WC Siswa	18	
2.14	B-B	KM / WC Siswa	18	
2.15	B-C	KM / WC Siswa	9	
2.16	B-D	KM / WC Guru/Karyawan	9	
		Jumlah	1014	
3	GEDUNG C			
3.1	C-1	Ruang Praktik Sablon	36	
3.2	C-2	Ruang Praktik Sablon	36	
3.3	C-3	Ruang Praktik Cetak Saring	72	
3.4	C-4	Ruang Praktik Sablon	72	
3.5	C-5	Studic Fotografi	80	
3.6	C-6	Ruang Logistik / Perlengkapan	80	
		Jumlah	376	
4	GEDUNG D			
4.1	D-1	Ruang Kepala Sekolah	42	
4.2	D-2	Ruang WK 3 dan WK 4	63	
4.3	D-3	Ruang Guru	117	
4.4	D-4	Ruang WK 1 dan WK 2	84	
4.5	D-5	Ruang Lobby	42	
4.6	D-6	Ruang Tata Usaha	91	
4.7	D-7	Dapur	18	
4.8	D-8	Ruang SIM / Arsip	39	
4.9	D-9	Ruang Rumah Tangga / Inventaris	21	
4.10	D-10	Ruang Keuangan	21	
4.11	D-11	Ruang BP / BK	42	
4.12	D-12	Ruang Piket Guru	18	
4.13	D-13	Ruang SMM ISO	118	
4.14	D-A	KM /WC GURU	12	
4.15	D-B	KM /WC GURU	12	
4.16	D-C	KM /WC Kepala Sekolah	9	
		Jumlah	749	
5	GEDUNG E			
	E-1	Ruang Meeting	70	
	E-2	Perpustakaan	63	
	E-3	Perpustakaan	63	
	E-4	Ruang BKK (Bursa Kerja khusus)	9	
		KM / WC Siswa		
		KM / WC Tamu		

NO	NO KODE	FUNGSI RUANG	UKURAN (m ²)	KETERANGAN
6	GEDUNG F			
	F-1	Ruang Serbaguna	300	
	F-2	Ruang Unit Produksi	36	
	F-3	Gudang	36	108
		KM / WC	24	
			396	
7	GEDUNG G			
	G-1	Studio 1 Seni Lukis	72	
	G-2	Studio 2 Seni Lukis	72	
	G-3	Studio 2 Seni Lukis	72	
		Studio Alam	420	
		KM / WC Guru	12	
		KM / WC Siswa	18	
			666	
8	GEDUNG H			
	H-1	Gudang Alat	36	
	H-2	Gudang Bahan	36	
	H-3	Bengkel Kayu 1 (Kerja Mesin)	200	
	H-4	Bengkel Kayu 2 (Kerja Bangku)	160	
	H-5	Gudang Karya	72	
		Ruang Guru Kria Kayu	42	
		KM/WC Guru	18	
		KM/WC Siswa	18	
			582	
9	GEDUNG X-1 (LANTAI BAWAH)			
	X-1.1	Ruang Teori Praktik XI Patung	82	
	X-1.2	Ruang Teori Praktik XI Keramik	82	
	X-1.3	Ruang Teori Praktik XI Kayu	82	
	X-1.4	Ruang Teori Praktik XI Seni Lukis -1	82	
	X-1.5	Ruang Teori Praktik XI Seni Lukis -2	82	
	X-1.6	Ruang Teori Praktik XI Animasi	82	
	X-1.7	Ruang Teori Praktik XI DKV-1	82	
	X-1.8	Ruang Teori Praktik XI DKV 2	82	
	X-1.9	Ruang Kelas Agama Katolik	24	
	X-1.10	Ruang Kelas Agama Kristen	24	
	X-1.11	Ruang Guru	72	
		KM / WC Guru	12	
		KM / WC Siswa	18	
			806	
10	GEDUNG X-2 (LANTAI ATAS)			
	X-2.1	Ruang Teori Praktik XII Patung	82	
	X-2.2	Ruang Teori Praktik XII Keramik	82	
	X-2.3	Ruang Teori Praktik XII Kayu	82	
	X-2.4	Ruang Teori Praktik XII Seni Lukis -1	82	
	X-2.5	Ruang Teori Praktik XII Seni Lukis -2	82	
	X-2.6	Ruang Teori Praktik XII Animasi	82	
	X-2.7	Ruang Teori Praktik XII DKV-1	82	
	X-2.8	Ruang Teori Praktik XII DKV 2	82	
	X-2.9	Gudang Alat Gambar	82	
	X-2.10	Ruang Bahan	36	
	X-2.11	Ruang Guru	36	
		KM / WC Guru	12	
		KM / WC Siswa	18	
			840	
11	GEDUNG Z			
	Z-1	MUSHOLLA	90	
	Z-2	Ruang OSIS	42	
	Z-3	Ruang UKS	36	
	Z-4	Sanggar Pramuka	36	
			204	

NO	NO KODE	FUNGSI RUANG	UKURAN (m ²)	KETERANGAN
12	LAPANGAN	LAPANGAN BASKET + TENIS	500	
		Lapangan Upacara dan Lap Voli	500	
			1000	
13	UNIT DEPAN			109
		Gallery Seni (Pameran)	420	
		Ruang Praktik / Joglo	180	
		Museum	142	
		KM / WC Guru	12	
		KM / WC Siswa	18	
			772	

Bantul, 10 Juli 2012

Kepala Tata Usaha

H. JUMARNO

NIP 196006071982031013

[illegible]

Pedoman Pengumpulan data

A. Kondisi dan Latar Belakang Subjek Penelitian

1. Karakteristik Guru
2. Karakteristik Siswa

B. Aktivitas guru dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran praktik di SMK N 3 Kasihan Bantul

No.	Permasalahan	Metode	Subjek	Pertanyaan
1.	Aktivitas Pembelajaran	Observasi, Wawancara dan Dokumentasi	Guru	<p>A. Persiapan Pembelajaran, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penyusunan program semester 2. Bagaimana penyusunan silabus dan sistem penilaian 3. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajarannya 4. Faktor apa saja yang menjadi pendukung dan hambatan pada persiapan proses pembelajarannya <p>B. Pelaksanaan Pembelajaran, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dan teknik membuka pelajaran, mengembangkan proses belajar mengajar dan menutup pelajaran 2. Bagaimana pelaksanaan pemberian materi praktik 3. Bagaimana langkah-langkah di dalam pembelajarannya 4. Faktor apa saja yang menjadi pendukung dan hambatan dalam proses pelaksanaan pembelajaran 5. Berapa jam untuk proses pelaksanaan pembelajaran praktik

2.	Materi Pembelajaran	Wawancara dan Dokumentasi	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diambil dari kurikulum tingkat satuan pendidikan ada penambahan atau pengurangan 2. Materi pokok yang diberikan meliputi apa saja 3. Bagaimana pengembangan materinya 4. Pengembangan silabus, sistem penilaian dan rencana pembelajaran terdapat penambahan atau pengurangan 5. Sumber materi yang diajarkan
3.	Metode Pembelajaran	Wawancara dan Dokumentasi	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis metode penyampaian pembelajaran praktik oleh guru 2. Bagaimana pelaksanaan dari metode tersebut 3. Metode manakah yang dirasa paling tepat untuk pemberian materi berupa teori 4. Metode manakah yang dirasa paling tepat untuk pemberian materi berupa praktik 5. Bagaimana efektivitas yang didapatkan dari metode-metode yang diterapkan tersebut 6. Adakah kendala dari metode yang diterapkan tersebut
4.	Media pembelajaran	Wawancara dan Dokumentasi	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media apa saja yang digunakan dalam proses belajar berupa teori 2. Media apa saja yang digunakan dalam proses belajar berupa praktik 3. Media apa saja yang dinilai paling mudah untuk dipahamkan digunakan oleh para guru
5.	Evaluasi Pembelajaran	Wawancara dan Dokumentasi	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada remedial bagi siswa yang karyanya tidak memenuhi KKM? 2. Apakah setiap materi teori dan praktik diberikan evaluasi 3. Aspek apa saja yang harus mendapat evaluasi (afektif, kognitif, psikomotorik)

					4. Jenis evaluasi apa yang digunakan dan bagaimana pelaksanaannya (tes: lisan/perbuatan atau non tes)
					5. Bagaimana melakukan evaluasi
					6. Bagaimana hasil evaluasinya
					7. Bagaimana remidialnya

Bantul, Mei 2014

Guru,



Drs. Rokhmah Supriyono, M. Pd
NIP. 195804061986031013

M. Zulfurudin, S. Pd

NIP. 196408111989021004



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id/

114

FRM/FBS/34-00

10 Jan 2011

Nomor : 355 /UN34.12/TU/SR/13
Lampiran :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yogyakarta, 26 Agustus 2013

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : Muhammad Nur Yahdi, Manyahya
2. NIM : 07206244023
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
4. Alamat Mahasiswa : Jl. sarmen no. 237b rt 5 blok 3 Sewon Bangunharjo Bantul
5. Lokasi Penelitian : SMK N 3 Kasihan Bantul
6. Waktu Penelitian : Agustus - Oktober
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Mendeskripsikan strategi pembelajaran praktik kelas x Dkv
8. Judul Tugas Akhir : Strategi Pembelajaran Praktik Kelas x Dkv Di SMK N 3 Kasihan Bantul
9. Pembimbing : 1. Drs. Suwarno, M.Pd.
2.

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.

NIP 19571005 198703 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

115
FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0761d/UN.34.12/DT/VIII/2013
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

20 Agustus 2013

Kepada Yth.
Kepala SMKN 3 Kasihan Bantul

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

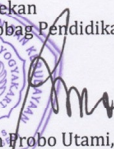
Strategi Pembelajaran Praktik Kelas X DKV I di SMKN 3 Kasihan Bantul

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : M.N. YAHDIR MANYAHSYA
NIM : 07206244023
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Agustus 2013
Lokasi Observasi : SMKN 3 Kasihan Bantul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

116
FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 0792b/UN.34.12/DT/VIII/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

27 Agustus 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

STRATEGI PEMBELAJARAN PRAKTIK KELAS X DKV I DI SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL

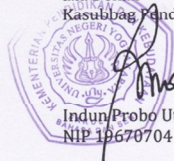
Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : MUHAMMAD NUR YAHDI MANYAHSYA
NIM : 07206244023
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Agustus - September 2013
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 3 Kasihan Bantul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,



Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala SMK Negeri 3 Kasihan Bantul



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

117

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/6520/V/8/2013

Membaca Surat : Kasubbag.Pendidikan FBS UNY Nomor : 0792b/UN.34.12/DT/VIII/2013
Tanggal : 27 Agustus 2013 Perihal : Pemohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : MUHAMMAD NUR YAHDI MANYAHSYA NIP/NIM : 07206244023
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281
Judul : STRATEGI PEMBELAJARAN PRAKTIK KELAS X DKV I DI SMK N 3 KASIHAN BANTUL
Lokasi : BANTUL Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 28 Agustus 2013 s/d 28 November 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 28 Agustus 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Kasubbag Pendidikan FBS UNY
5. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

118

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 2095

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/6520/V/8/2013
Tanggal : 28 Agustus 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : MUHAMMAD NUR YAHDI MANYAHSYA
P. T / Alamat : FBS UNY, KARANGMALANG YK
NIP/NIM/No. KTP : 07206244023
Tema/Judul : STRATEGI PEMBELAJARAN PRAKTIK KELAS X DKV I DI SMK N 3 KASIHAN BANTUL
Kegiatan :
Lokasi : SMK N 3 KASIHAN
Waktu : 29 Agustus 2013 s/d 29 November 2013
Personil : 1 orang

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 29 Agustus 2013

Kepala,
Kepala Bidang Data Pengembangan
dan Penelitian, dan Kasubid. Litbang
BAPPEDA
Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197406081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal
4. Ka. SMK Negeri 3 Kasihan Bantul
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)

Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta Kode Pos 55182, TELP./FAX. (0274) 374947
E-mail : smsr_jogja@yahoo.co Web Site : www.smsrjogja.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 62 / I / 13.2 / SMK 3 / LL / 2014

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP : 195804061986031013
Pangkat / Golongan : Pembina Utama Muda / IV c.
Jabatan : Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Kasihan Bantul

menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : MUHAMMAD NUR YAHDI MANYAHSYA
NIM : 07206244023
Fakultas / Jurusan : FBS Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan Penelitian di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta) tanggal : 29 Agustus 2013 s.d. 29 Desember 2013 dengan Judul Skripsi :

" STRATEGI PEMBELAJARAN PRAKTIK KELAS X DKV-1 DI SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL "

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan, untuk digunakan sebagaimana mestinya



Bantul, 28 April 2014
Kepala Sekolah,

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP 195804061986031013

Kisi-kisi observasi (pengamatan)

1. Teknik membuka, mengembangkan dan menutup pelajaran?
2. Pemberian materi praktik pembelajaran?
3. Langkah-langkah dalam pembelajaran, dan berapa jam belajar yang dibutuhkan?
4. Faktor pendukung dan hambatan dalam proses pembelajaran?
5. Jenis penyampaian metode pembelajaran oleh guru dan pelaksanaannya?
6. Apakah ada evaluasi pada setiap materi teori dan praktik?
7. Jenis tes yang digunakan, pelaksanaannya (tes: lisan, perbuatan atau non tes)?
8. Bagaimana melakukan evaluasi dan hasilnya?

Kisi-kisi wawancara

1. Bagaimana penyusunan RPP, Silabus, KKM, SKKD, Prota maupun Prosem dan apa yang menjadi faktor pendukung dan hambatannya?
2. Ada penambahan atau pengurangan SKKD yang diambil dari kurikulum 2006?
3. Materi pokok yang diberikan apa saja?
4. Pengembangan materi Silabus, KKM, dan penilaian ada penambahan atau pengurangan?
5. Sumber materi?
6. Dari metode yang dipakai, metode apa saja yang paling tepat?
7. Efektivitas metode yang dipakai, apa kendala dan cara mengatasinya?
8. Media apa yang digunakan, media apa yang paling mudah dipahami oleh peserta didik?
9. Aspek yang harus dievaluasi (afektif, kognitif dan psikomotorik)?

Jawaban:

1. Penyusunan RPP, Silabus, KKM, SKKD, Prota, Prosem, faktor pendukung dan hambatannya

☞ Penyusunan RPP:

☞ Mengacu pada Silabus:

- Mata pelajaran
- Kelas / semester
- Standar kompetensi
- Kompetensi dasar
- Indikator

- Alokasi waktu
- Materi pokok / pembelajaran
- Kegiatan pembelajaran
- Penilaian
- Sumber belajar
- Format RPP sesuai dengan yang sudah disiapkan oleh Satuan Pendidikan (SMK Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta / SMSR Yogyakarta)
- RPP disusun agar dapat digunakan sebagai pedoman yang jelas, sistematis dan lengkap sehingga dapat digunakan oleh siapa saja dengan materi dan langkah-langkahnya mulai pendahuluan, penyampaian materi, penugasan peserta didik, penilaian sampai dengan penutup dan mengakhiri KBM.

⊗ Silabus: Penyusunan silabus dengan prinsip membuat intisari rencana pembelajaran dengan format yang sudah disediakan oleh satuan pendidikan (SMK Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta / SMSR Yogyakarta) berisi pengembangan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator penyampaian, alokasi waktu, merancang bentuk penilaian dan mencantumkan sumber yang ditentukan, sesuai tuntutan dan perkembangan yang memungkinkan. Pendukung: boleh dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

⊗ KKM:

- Rambu-rambu:
 - a. KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran
 - b. Nilai KKM dinyatakan dal bentuk bilangan bulat dengan rentang 0 – 100
 - c. Nilai ketuntasan maksimal 100
- Kriteria penetapan KKM

- a. Kompleksitas (kesulitan dan kerumitan)
- b. Daya dukung
- c. Kemampuan dasar siswa

→ Tidak ada masalah

⌘ SK – KD

- SK diambil dari kurikulum
- KD diambil dari kurikulum kemudian disesuaikan dengan kebutuhan.

Mungkin dikembangkan atau digabungkan, atau diuraikan lebih rinci

→ Tidak ada masalah

⌘ Prota

- Mengacu pada slabus disesuaikan dengan jumlah / analisis minggu efektif selama satu tahun (dua semester)
- Penyesuaian masing-masing KD secara rinci dengan alokasi waktu sesuai jumlah minggu efektif.

⌘ Prosem

- Mengacu pada Prota dan kalender pendidikan
- Analisis minggu efektif sehingga diperoleh:
 - a. Banyaknya minggu dalam semester
 - b. Banyaknya minggu yang efektif dan tidak efektif
 - c. Rinci penggunaan jam efektif pada masing-masing konjungsi
 - d. Penyesuaian dengan jadwal tugas mengajar guru
- Tidak ada masalah

2. SKKD:

- SK, tidak ada perubahan
- KD, ada penambahan nama atau judul KD dengan prinsip tidak mengurangi isi dan makna konsentrasinya

3. Materi pokok yang diberikan

- Teori : pengertian, alat dan bahan, unsur DKV dan prinsip DKV
- Praktik : aplikasi unsur dan prinsip DKV, membuat logo tanda niaga

4. Materi Silabus, KKM dan penilaian selalu dikembangkan dengan prinsip

penyesuaian dengan kebutuhan tanpa mengurangi isi dan makna sebelumnya.

5. Sumber materi

- Berbagai buku yang terkait / relevan
- Berbagai katalog pameran yang relevan
- Pengalaman pribadi

6. Metode paling tepat menggunakan berbagai macam metode sesuai kebutuhan

terkait dengan materi, jumlah siswa, tempat, bahan alat, teknik dan lain sebagainya.

7. Kendala dan cara mengatasinya

- Keterbatasan media > memaksimalkan fungsi media
- Keterbatasan waktu > memaksimalkan penambahan waktu

8. Materi yang paling mudah dipahami adalah materi yang dapat menjelaskan

“pemahaman materi”. Contoh : “video” dan sejenisnya

9. Aspek afektif, kognitif dan psikomotorik secara keseluruhan dievaluasi dengan

proporsi yang sesuai materi dan jenis kompetensinya.

Kisi-kisi Dokumentasi

1. Sekolah tampak depan
2. Visi misi sekolah
3. Daftar gedung dan struktur organisasi sekolah
4. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas
5. Karya siswa